

MAYO 2001



Revista mensual sobre Còmic

19^è Saló Internacional del Còmic de Barcelona



Gorazde



Paracuellos

4



Children
of the
Atom

Especial reseñas

3

Revista gratuita

¡VETE AL CLUB!!



COMICS

JOKER

BERTENDONA 2

48008 BILBAO

TLF-FAX 94 415 91 27

joker@joker-comics.com



Sumario

3	A vuelapluma
4	Entrevista a Joe Casey
7	Hijos del Átomo
8	Wildcats
9	Noticias
16	Previews
22	Reseñas
22	Agujero Negro
23	Ghostworld
24	Paracuellos 4
26	Nausicaä
28	Gorazde
30	Atlas español de cultura popular vol. 1: De la historieta y su uso
31	Una tierra lejana
32	La verdadera historial de Billy the Kid y otras historias de género
33	Abc: especial 2001
34	Kitty Pride y Lobezno
35	The Punisher
36	Los inhumanos
37	La casa de muñecas
38	La ascensión del gran mal
39	Hulk: los perros de la guerra
40	Stroszek
41	Checklist

DIRECTOR: Fernando Tarancón
SUBDIRECTOR: Koldo Azpitarte
PRODUCCIÓN: Jesús Serrano
NOTICIAS EUROPA: Ricardo López.
REDACCIÓN: Gorka Omaetxebarria, Roberto Rabasot, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre y David.
COLABORADORES: Lorenzo Díaz, Adela Salguero, Joan Miquel Morey.
HUMOR: Alex San Vicente
PORTADA: Albert Monteyes (Cartel oficial del 19 Saló Internacional del Còmic de Barcelona)
CONCEPTO DE MAQUETA: Oscar Lombana
DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Jesús Serrano, Xabier Ugalde y Unai Fernandez

Gracias también a Miguel Barrena y a Iñigo Makazaga que continúan trbajando como documen-
talistas y a Jesús Cuadrado, Max, autores, editores... en fin mirad el editorial (o A vuelapluma)
para más información.

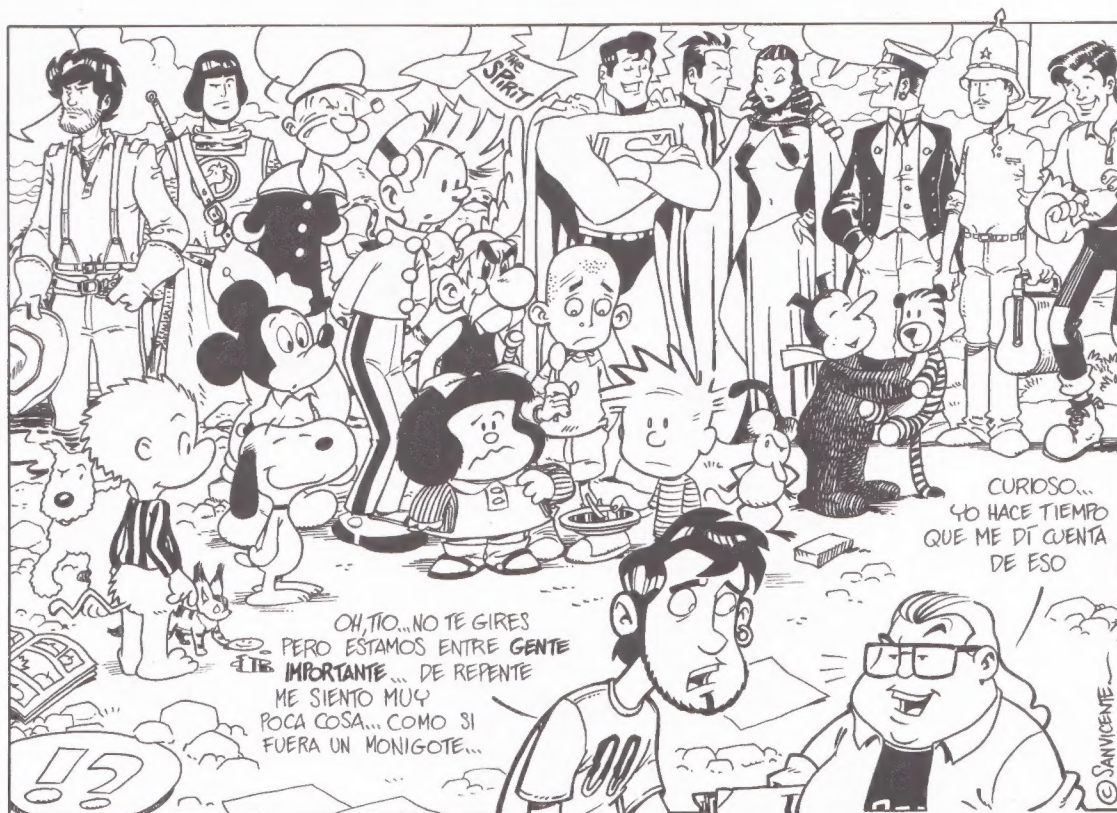
EDITA: ASTIBERRI S.L.
Santutxu 30, 1ºE, 48004 Bilbau. e-mail: astiberri@terra.es. Teléfono: 944 330 816

FILMACIÓN: CROMAN. **IMPRESIÓN:** ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y Copyright de sus autores y editores, su uso es mera-
mente informativo y para hacer bonito.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar sólo la opinión de los articulistas, aunque a veces no
consiguen ni eso. Por el contrario las opiniones pensadas pero no vertidas si que reflejan fielmente sus opinio-
nes, pero claro, es difícil entender qué quieren decir realmente, porque si no lo podemos leer... pero en fin,
creo que esto no lleva a ninguna parte, por lo que será mejor no ir, no sé si nos comprendemos, espero que si
(ya está, ya no queda espacio por rellenar, ¡uf!). Felicidades a los que han llegado hasta aquí, es bonito contar
con vosotros.



**En superhéroes,
estamos a la última.**



COMIC
ElekTra



San Bernardo, 20 - 28015 Madrid Telf. 915 213 975
Comandante Zorita, 4 - 24004 León Telf. 987 263 225

A vuelo de pluma

A modo de editorial

El problema de ser un bocazas es que se te puede oír.

Iluso de mí, mis ideas pasan directamente del cerebro a la boca sin el mínimo tiempo necesario para recapacitar. Una inocente frase como "*¿podríamos llevar el siguiente número al salón?*" ha sido la causante de pasar de realizar un número de **Trama** habitual (en unas tres semanas) a encontrarnos con nuestro primer intento de record (o de infarto) y disponer de poco más de una semana.

Además se decidió que, dada la ocasión, bien se podía presentar un especial centrado en reseñas de las novedades, una especie de guía de supervivencia. Nuestra experiencia de Mayo es que siempre se desborda a los aficionados, demasiadas obras con apariencia apetitosa y pocas referencias. Las probabilidades de error se disparaban.

La cuestión era cómo reseñar las obras antes de tenerlas en castellano. Aquí es donde se supone que se pone en marcha el magín, pero entre las prisas y la escasa materia gris de mi cerebro, tuvimos que apañarnos como pudimos: Algunas obras las habíamos leído en inglés, de otras conseguimos que algunas editoriales (gracias Dani, gracias Paco) nos mandaran el material antes de que fuera publicado (en fotocopias o CD's), incluso profesionales a los que apenas conocemos por teléfono se ofrecieron a echarnos una mano para que obras que considerábamos imprescindibles pudieran aparecer en este número (va por tí Lorenzo). Si a esto unimos el evidente masoquismo de los miembros de la redacción (todos querían hacer más

reseñas, son como niños), la crónica de Joan Miquel Morey y la entrevista a Casey de Adela Salguero, hemos podido salir mal que bien del envite.

A pesar de todo debéis tener en cuenta que muchas reseñas se hacen a partir de las obras en inglés, por lo que en cuestión de formato, rotulación, traducción... poco podemos decir y siempre de oído. Naturalmente nos hemos dejado muchas obras interesantes sin reseñar (*El diario de Nueva York*, lo de Mattotti, *Poco 2*, *La Memoria Oscura*, *Cosecha Rosa*...) aunque esperamos resarcirnos el mes que viene.

Sobre las noticias, previews... probablemente sea donde más se pueda notar las prisas de este número. Sólo puedo disculparme por los posibles errores y esperar que lo comprendáis.

Pues nada, espero que os guste el número y lo paséis leyéndolo tan bien o mejor que nosotros haciéndolo (que no será difícil).



Por cierto, algunos de vosotros recibiréis junto con este número una encuesta, os pedimos que nos ayudéis y la respondáis, ya que de esa manera tendremos un buen instrumento para conseguir publicidad y poder mantenernos y mejorar la revista. Tened en cuenta que sin publicidad esto se muere. Por otra parte, en la encuesta hay preguntas que van encaminadas a mejorar la revista, para nosotros tan importantes o más que las anteriores.

Fernando Tarancón

Joe Casey

Un guionista con alma de rockero

Junto con Bryan Hitch fue el invitado de honor en la pasada edición de las Jornadas de Cómic de la Universidad de Alicante y no defraudó. Larguirucho, pálido, perpetuamente descolocado por un jetlag feróz -venía de Los Angeles- Joe Casey parece un Stephen King desgarrado y treintañero con las antenas creativas desplegadas y la mente alerta. Escribe *Wildcats* y *Superman Adventures* y este mes debuta como guionista de *Uncanny X-Men* al mismo tiempo que Planeta deAgostini publica en España *Hijos del Átomo*, su visión personal del origen de los mutantes.

AS-Usted estudió Literatura y Escritura Creativa ¿Pensó que algún día se ganaría la vida con los cómics?

JC-Elegí Escritura Creativa porque toda la vida había escrito como hobby y me pareció una forma sencilla de pasar por la Universidad. A mí lo que siempre me había

atraído era la música. Toco en una banda desde antes de empezar a escribir profesionalmente y desde luego no pensaba que fuera a ganarme la vida con los tebeos.

AS-*Hijos del Átomo* saldrá próximamente en España, recopilada en un tomo. La miniserie tuvo una historia más bien accidentada en Estados Unidos. ¿Cuáles son sus sentimientos respecto a ella ahora, más de un año después?

JC-Mientras trabajaba en ella pensaba que podría ser un proyecto importante para Marvel. Hay que tener en cuenta que esto fue antes de que alguien en la casa pensara siquiera en algo como la línea *Ultimate*, el volver a contar los orígenes de los héroes clásicos situándolos en la actualidad. Yo tuve que hacerlo un poco más solapadamente, porque entonces estaba claro que no iban a dejarme situar el origen de la Patrulla X en la época actual. Introduje toda clase de referencias modernas y en ningún momento especifiqué con claridad el momento en que sucedía la historia. Contar con Steve Rude como dibujante ayudó mucho a crear la atmósfera; él pensó que estaría ambientada en los 60, pero yo le dije -fue nuestro secreto- que realmente todo sucedía en la actualidad.

Rude es fantástico, le dio a todo un aire "art déco" de elegancia intemporal. Los otros dibujantes imitaron el estilo pero no capta-



ron el secreto. Debido a la época en que se realizó el proyecto quedó un poco de lado. Estaba pensada como un proyecto especial, casi de lujo, con una historia accesible y con la vista puesta en las librerías generalistas. Posiblemente llegó antes de tiempo. Marvel no supo cómo manejar el proyecto. Por mi parte no tengo demasiados remordimientos. Conté la historia que quería contar, a pesar de las dificultades artísticas y los retrasos que dañaron la percepción de la historia. Al menos tuve el consuelo de que el actual presidente de Marvel, **Bill Jemas**, me dijo que si él hubiera llegado antes a la compañía y hubiera visto lo que estaba haciendo, eso hubiera sido el *Ultimate X-Men*.

AS-La sensación que deja *Hijos del Átomo* a los lectores veteranos es la de que por primera vez en mucho tiempo era posible sentir algo por los personajes...

JC-Ésa era mi meta al retratarlos como adolescentes. Hacía mucho tiempo que la Patrulla X no conectaba con su presunto público; hace mucho que los personajes son presentados como adultos en las colecciones regulares. Explorar la emergencia de los poderes mutantes es como explorar la adolescencia. A pesar de los problemas y los retrasos conseguimos conectar a ese nivel universal y primario.

AS-¿Cuál será su enfoque en *La Patrulla X*?

JC-Antes de que cambiara el equipo directivo de Marvel, cuando yo estaba totalmente fuera de las quinielas de futuros guionistas para la Patrulla, dije públicamente que yo introduciría unas relaciones personales más adultas entre los personajes, sexo incluido, y pienso mantenerlo. Si son adultos que se comporten como tales. Además la metáfora del mutante es válida para todos los outsiders de cualquier edad. Con La Patrulla X quiero celebrar la individualidad y el orgullo de ser diferentes.

AS-¿Y por qué mantener la dialéctica héroe/villano?

JC-Pues porque sigue funcionando como metáfora dentro de la gran metáfora general que son los mutantes. Es el símbolo de los choques ideológicos. Además creo que mi estilo de escribir se diferencia lo suficiente de los anteriores guionistas para que la novedad se transmita.



AS-Además de La Patrulla X también escribe a Superman y a los Wildcats, a los que ha convertido en unos superhéroes sin uniforme. ¿Cómo se plantea cada colección?

JC-Mi meta en *Las Aventuras de Superman* no es contar la vida privada del personaje, sino dar espectáculo. Profundizar en la esencia de lo que significa Superman y ofrecer una pizca de sentido de la maravilla cada mes. Los Wildcats son otra historia. Cuando llegué a la colección eran unos clones de la Patrulla X (más o menos) y me fijé el objetivo de dotarles de una personalidad diferenciada. De momento me cargué los trajes y la trama superheroica se ha convertido en una de serie negra, casi de película criminal y parece que la cosa funciona.

AS-¿Tiene planes para otros trabajos fuera del género superheroico?

JC-Desde luego que sí. No me quiero encasillar en un sólo género. Estoy dándole vueltas a un par de argumentos. Se trata de historias sobre gente normal, con una sensibilidad más cercana a la historieta europea. Ahora que tengo la suerte de escribir tebeos populares quiero emplear esa popularidad para acercar a la gente a otra clase de material.

AS-¿Qué impresión se lleva del mundillo del tebeo en España?

JC-De entrada las tiendas son estupendas y aquí la idea de leer tebeos parece mucho más saludable que en los Estados Unidos. Allí se ve casi como un estigma cultural. Viajar a Europa me ha enseñado que los tebeos son un verdadero lenguaje universal. Venimos de culturas distintas, pero cuando hablamos de tebeos nos entendemos a la perfección. Todas las fronteras desaparecen.

Adela Salguero



Joe Casey, el de las pintas de estrella del rock despistada y Brian Hitch, más concentrado en las firmas.

EL POCO SECRETO DIARIO DE JOE CASEY

Joe Casey tiene una columna en **Newsarama** llamada **Crash Comments**, y con motivo de su viaje a Unicomic ofreció a sus lectores una crónica de su agradable experiencia por tierras españolas. He aquí unos extractos:

28/03/01.7:49. Sentado sólo en el aeropuerto de Barcelona, esperando el vuelo que me conecta con Alicante. Hora y media en un aeropuerto vacío, casi desierto.

9:30 AM. Mi suerte tonta me abandona momentáneamente. No tenía la tarjeta de embarque y he perdido el vuelo de las 8:55. El próximo vuelo es a las 12:30. No tengo dinero y no sé cómo llamar ni a quién llamar. No sé ni el nombre del Hotel en el que me voy a alojar.

29/03/01. 5:30 PM. **Pablo**, mi contacto, trabaja en el aeropuerto de Alicante, así que finalmente llegué sin problemas al hotel. Estuve durmiendo 14 horas seguidas. He pasado el día en la playa con **Brian Hitch** (el otro invitado extranjero a Unicomix 2001). Tras la playa (que nos deja en un estado de plácida relajación), viene la comida, que dura cerca de dos horas.

30/03/01.4:15 PM. Tras la playa del día de hoy, otra entrevista en el hotel. Esta noche hay una gran fiesta en el bar, pero antes pienso disfrutar de mi siesta post-entrevista.

8:30 PM. Han llegado **Javier Pulido**, **Marcos Martín** y **Kano**, todos ellos muy buenos artistas. Es la primera vez que veo a Pulido pese a que hemos trabajado juntos. Me alegro de que esté aquí.

01/04/01.9:15 AM. Vuelo de regreso a casa mientras ojeo la prensa que nos han dado en el avión. Hitch y yo aparecemos en uno de los artículos de manera bastante extensa. Añoraré a mi gran familia española, gente muy buena, que ha estado yendo arriba y abajo para que nosotros nos sintiéramos a gusto. **Pablo**, **María**, **Pedro**, **Dani**, **Javier**, **Jorge**, **Miguel**, **Luismi**, **Diego**, **Adela**... los echaré de menos a todos.

De nuevo en el aeropuerto de Barcelona, pero esta vez con dinero español y pudiendo hablar, aunque sea un poco, con la gente. Me siento, desayuno y me preparo para volver a casa.

QUERER Y NO PODER

Aunque con el transcurso de los años la **Patrulla-X** se ha convertido en la creación más popular de entre todas las de **Stan Lee** y **Jack Kirby**, en su día quedó relegada a un segundo plano tras **Vengadores**, **Cuatro Fantásticos** y demás. Algo tendría que ver la calidad de unas historias que no han aguantado nada bien el paso de los años.

De igual manera, no creo que este **Hijos del Átomo** aguanten nada bien el paso de los años. **Joe Casey** es un buen guionista, sin suficientes trabajos publicados aún como para poder juzgarle en toda su medida, pero que por lo general suele ser interesante. Lamentablemente, en esta ocasión nos ofrece una historia fácil, reiterativa, y sobre todo previsible. Tiene su interés el arranque, destinado a contarnos el tránsito de cada personaje hacia la madurez, propiciado por el descubrimiento de su condición de mutante, y su posterior auto-aceptación. Pero esta parte se ve lastrada por la innecesaria inclusión de la trama del movimiento racista de turno, mil veces vista y que no aporta nada. Sin ella esta obra hubiese ganado muchos enteros.

Para acompañar a Casey se escogió a **Steve "Dude" Rude**, maravilloso dibujante por el que deberían estar peleándose todas las editoriales, pero al que su aferró a **Nexus** (personaje que creó junto con **Mike Baron**) le ha impedido obtener el éxito comercial que se merece. Por desgracia, si el nivel de los guiones decrece según se desarrolla la historia, qué decir de los dibujos. Si al menos Rude hubiese sido el responsable de la totalidad de la parte gráfica, hubiésemos disfrutado de un festín visual que hubiese hecho más digerible la última parte de la historia. Pero tras tres espléndidos números, abandona el barco y es sustituido en el cuarto episodio por **Paul "Guadiana" Smith**, quien realiza un dibujo apresurado, indigno de él. Ni siquiera es capaz de concluir un sólo número, tarea que recae en el torpe **Michael Ryan**. Para finalizar los dos últimos números, en lugar de haber buscado un dibujante en la línea de Smith, se eligió a **Essad Ribic**, dibujante del montón, con un estilo sucio y feísta que está en las antípodas de la línea clara y limpia que caracteriza a Rude y Smith.

Todo un acierto.

Podríamos haber estado ante una pequeña joya dentro del actual maremágnum de mediocidad en el que se desenvuelven las mil y una colecciones mutantes existentes, pero parece como si una maldición impidiese que estas logren un nivel mínimo de calidad.

Otro despropósito es la elección de Forum de publicar **Hijos del Átomo** en un formato de lujo. Por mucho que la mona se vista de seda, mona se queda, y no me parece que en este caso sea necesaria una edición tan cuidada.

Gorka Domínguez

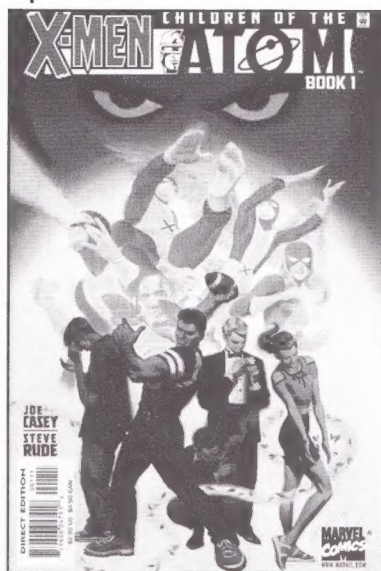
X-MEN: HIJOS DEL ÁTOMO

Editorial Forum

Guión: Joe Casey. Dibujo: Steve Rude, Paul Smith, Michael Ryan, Essad Ribic.

Entintado: Andrew Pepoy, Paul Smith

Cartoné. Color. Recopila n°s 1-6 de la edición USA. 160 páginas. 2495 pesetas.



VERTIGINOSOS FELINOS

Nacidos a la sombra de los X-Men, los Wildcats no hubieran pasado de su segundo año de vida si su creador no llega a contratar a escritores de la categoría de Robinson o Moore. Tras ellos, de nuevo se instaló en el título la rutina.

El número 50 fue el elegido para cerrar el primer volumen y relanzar la serie con un guionista popular y el dibujante estrella del momento. Lodbell y Charest no lograron aportar al título nada más que un par de preciosas postales, y la colección comenzaba a dar serias muestras de fatiga. Era el momento de una cirugía radical.

Si hasta entonces el cómic había sido tanto temática como gráficamente el típico tebeo de grupo de superhéroes (trajes imposibles, tías buenas y constantes amenazas superpoderosas), la llegada de Joe Casey lo cambió todo. Con la inestimable ayuda de Sean Phillips, un joven pero veterano autor británico que hasta entonces se había movido preferentemente por títulos de la línea Vértigo, Casey comienza por hacer tabula rasa con toda la trama de los keranos y los daemonitas en la saga de tres números que inicia la colaboración entre ambos.

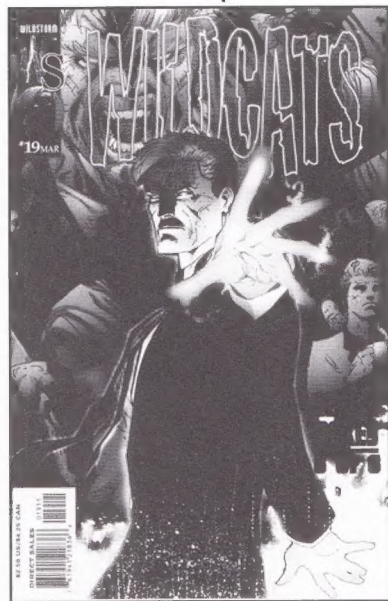
Tomando a Grifter como referencia (que casualmente es el único totalmente humano) Casey recupera a Ladytron primero, a una deshumanizada Void después y dota progresivamente de una intrigante personalidad a Spartan. El frío robot tomará las riendas de Halo, dando a la corporación un nuevo y ambicioso objetivo.

Tras la necesaria cirugía, llegará Serial Boxes (ver la sección de Previews), donde Casey flexiona músculos y nos ofrece una interesante intriga criminal en 6 apasionantes capítulos. La historia fluye sin dificultad y se aprecia que el escritor ha encontrado su voz en la serie.

Wildcats ha pasado a ser estética y argumentalmente una curiosa amalgama entre género negro y tebeo de superhéroes en lo que podríamos denominar una "vertigización" del título, algo parecido a lo que Marvel está haciendo en su línea Marvel Knights.

Si Sean Phillips es un excelente e infravalorado artista, capaz de crear un entorno con cuatro sombras, no es menos cierto que Casey sabe sacar lo mejor del autor, llevando la serie a su terreno y dotándola de algo tan codiciado como es una personalidad propia. Puede que dé menos que hablar que Ellis o Morrison, pero yo tendría un ojo puesto en este autor, ya que tan sólo estamos en los inicios de su esperemos larga carrera.

Koldo Azpitarte



Wildcats

Planeta deAgostini

Guión: Joe Casey, dibujo: Sean Philips

Color. 24 páginas. 250 Pts. Serie regular, a partir del número 8

noticias

El Semanal, suplemento dominical del **Grupo Correo**, publicó hace unas semanas un entretenido artículo sobre las páginas web que informan y tratan sobre magia negra y otras lindezas. El único problema es que hablaban de una página web sobre un juego de rol alojada en **Dreamers**, demostrando una vez más que hay mucha gente que no sabe de lo que escribe. Puestos en contacto con **Dreamers**, esta fue su valoración:

***Dreamers.com** es un lugar de Internet que, independientemente de que haya empresa o no detrás, implica a mucha gente, muchos "sueños" relacionados con temas de ocio, principalmente cómic, manga, anime, cine, rol y videojuegos. Allí, cientos de páginas webs se agolpan exponiendo lo que a cada uno le gusta más. Entonces surgen dudas y, según lo que dicta la experiencia, se tuvo que crear una lista de distribución para que los distintos webmasters comentaran dudas de diversa índole, tal como la legalidad de un contenido, los "trucos" de programación por Internet, etc. Es como los bastidores del inmenso escenario que vemos en **Dreamers**.*

*Allí fue donde recibimos un mensaje de un webmaster, alarmado porque en **El Semanal** del Grupo Correo, y concretamente en un suplemento sobre Internet, se describía a **Dreamers** como un lugar de cultos vudú y cosas por el estilo.*

*Ni mails ni nada. Descolgué el teléfono y llamé al Grupo Correo, a la empresa responsable de **El Semanal** y a **Comunicación 1**, empresa encargada en la realización de tan curioso suplemento.*

*Según **Iván Arnal**, diseñador de **Dreamers**, usé un tono tan "directo" que le dio mal rollo hasta a él. El resultado ha sido que hemos recibido todo tipo de disculpas de dirección, habrá una lógica fe de erratas y una página donde se describa de un modo claro, lógico y sin falsedades ni fantasías, qué es **Dreamers.com***

Sólo hay una parte de la historia que no conozco y que me hubiera gustado ver: el momento en que le pegaron "dos yoyas" al supuesto periodista que le dio por confundir gimnasia con magnesias.

Xavi Marturet

Ex "algo" de **Dreamers**

ESPAÑA

Ha fallecido **Antonio Asensio**. Descanse en paz.

Desgraciadamente, es probable que su imperio editorial desaparezca con él, **Ediciones B** tiene pues un futuro incierto.

Del 9 al 11 de Mayo, como ya os contábamos en el número anterior, se desarrollará el **FANT**, muestra de cine fantástico de Bilbao. La noticia es que también va a haber una exposición de originales de **Miguel Ángel Martín**.

SnowboardART convoca un concurso de cómics bajo el lema "Snowboard: Modo de vida" dirigido a escolares y adultos. Fecha límite 15 de Junio. Para más datos dirigirse a:

Escola Snowboard Val d'Aran
"Concurso de cómic".
Edificio Campalias, bajos.
25598-BAQUEIRA,

Val d'Aran, Lleida
Para mas información:
Telf/Fax: 973 64 58 81



Entre los días 24, 25 y 26 de abril se celebró en Granada las **JAS JORNADAS DE HUMOR GRÁFICO DE GRANADA**. Los actos se realizaron en la Facultad de Filosofía y Letras y consistieron en una conferencia de **Martín Morales**, otra de **Peridis** (sustituyendo a **Chumy Chúmez** que se cayó a última hora) y para terminar, una

mesa redonda de autores de la revista satírica-humorística **El Batracio Amarillo**, con **Juan Pérez, J.L. Rubiño, Enrique Bonet, Gato...**

Igualmente se celebraron en la Universidad de Sevilla las "I Jornadas de Cómic y Comunicación y Cultura. El cómic en el nuevo milenio" durante los días 19 y 20 de Abril. Organizaba la Facultad de Ciencias de la Información.

Andrés Sopena, autor de "**El Florido Pensil**", publicará en pocas semanas un libro en el que ofrece un análisis sobre "**El Guerrero del Antifaz**".

No son muchas las noticias de este mes, lo sabemos, pero es que el Checklist de este mes cumple esa función, dada la extraordinaria proliferación de novedades, con sorpresas como los primeros cómics de **Alberto Santos** o **Inrevés**, la editorial de **Pere Joan** y **Max**.

Clausura azul y gris de la 3^{era} edición de Còmic Nostrum

Este titular agridulce hace referencia a uno de los peores momentos sufridos por invitados y organizadores en tres años de *Còmic Nostrum*. Nos robaron del coche varios equipajes con, sobre todo, páginas originales de **Sergio García** y **Daspastoras**.



Exposición de McKean

Pero, en fin, supongo que os interesa lo que ocurrió en las islas. Las exposiciones de este año. Redondas. *Còmic*, 3 mirades acercó a los aficionados y, sobre todo, a los ajenos al tebeo, tres visiones bien diferenciadas del medio. Tres visiones destacadas en sus respectivos ámbitos. **Victor Mora**, Das Pastoras y **Bartolomé Seguí**. Les conocéis, o deberíais conocer sus obras; nos ofrecieron las miradas de la aventura, del humor negro y exquisito y las de lo cotidiano, cálido y cercano de esta nuestra historieta. La exposición *Tesquixarem*, sobre la revista infantil *Esquix*, aglutinó historietas de autores como **Max**, **Fito**, **Linhart**, **Gabi Beltrán**, **Tomeu Morey**, **Adanti**, **Sonia Pulido**... sus personajes, a tamaño real poblaban la sala. La exposición sobre los autores participantes en la revista *COMA '99 i '00* era la más sencilla en cuanto a montaje, pero quedaba compensado por la fisonomía del Centro Flassaders y la valía de los jóvenes autores. La exposición de **Dave McKean** fue la más visitada. Con motivo de esta aceptación tuvo que ampliarse una semana. Ésta nos gustó por su capacidad para romper esquemas al profano. Su inauguración removió las secciones de cultura de los principales periódicos de las islas y, cómo no, nos permitió disfrutar de su obra.

Los invitados y sus conferencias: **Altuna**: capacidad y trayectoria, **Pau**: frescura y futuro, **Joan Navarro**: amigo y víctima, **Guillermo March**: juventud e historieta; **Bryan Talbot**: conocimiento y compromiso. **Zentner**: socio y escritor. **McKean**: sencillez y experimentación. **Sergio García**: investigador y dibujante. **Linhart**: reflexivo y heavy y **Camarasa**, **Max** y **Jesús Moreno**: decididos y sinceros. **Cuadrado**: cansado y poético.

La ronda de presentaciones acabó en gran mesa redonda, de unas dos horas, en la que terminamos hablando sobre cómic y poesía.

Ya para acabar, decir que pudimos contar con la presencia de **Victor Mora**, cuya recuperación nos alegra sinceramente, y de **Armonía Rodríguez**, **Xulio Das Pastoras** y **Bartolomé Seguí**, que ya no sé si se siente como **Bardem** en Hollywood.

Joan Miquel Morey



historietas

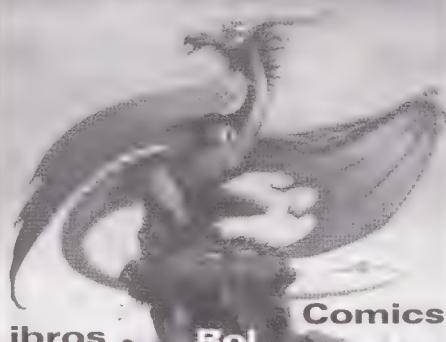
1993

Calle Vinader, 6
30004 Murcia
tfn/fax 968 222 685

Còmics de todas las editoriales
Còmics independientes: fanzines
postales
coleccionables

"El regalo de una historieta, además de un obsequio es un delicado elogio."

LIBRERIA SAGA



Libros Rol Comics

C. Santa Teresa, 24
tlf.: 976 353 104
50.006 - ZARAGOZA

USA

MARVEL

Se sabe cuáles serán los próximos tomos recopilatorios de la casa de las ideas:

En Septiembre:

Thor: Across All Worlds, con los primeros números de la nueva serie.

Avengers: Clear & Present Dangers. Sigue la recopilación en tomos de la serie regular.

Octubre:

Spiderman Visionaries: Todd Mcfarlane. Hoy en día se llama visionario a cualquiera.

The Sentry. Recopilando la miniserie y los especiales del personaje.

X-Men. Con los primeros números de la serie regular escritos por Casey.

Noviembre:

Ultimate Marvel Team Up, con los 5 primeros números de la serie.

Spiderman Tangled Web,

recogiendo los 7 primeros números de la serie.

Spiderman: Transformations, con los 6 primeros del Straczinsky.

X-Men: Children of the Atom, con la miniserie que sale aquí este mes.

Daredevil Visionaries: Frank Miller. Siguiendo con la inolvidable etapa de Miller en la serie.



Fantastic Four Visionaries: John Byrne. Otro clásico rescatado por fin.

También en Noviembre y calentando motores para su futuro estreno cinematográfico, sale el libro **Spiderman: The Ultimate Guide**, que escrito por Tom DeFalco pretende ofrecer un compendio de datos acerca de nuestro trepamuros favorito.

Spidergirl se ha salvado. La amenaza de cierre ha dado paso a un proyecto de tomo recopilatorio y a un empuje a la serie del que antes carecía. Los malpensados hablan de maniobra publicitaria, como siempre vamos un paso detrás de los USA, aquí también ha comenzado una campaña para salvar a la Spidergirl en edición española, ya que sus ventas van flojitas. Veremos si la campaña triunfa o no por estos lares.

Witches es el peculiar título con el que Marvel, de la mano de Browlyn Carlton y Mike Deodato, deleitará a los fans de los tebeos de tías buenas (esos lectores que duran el tiempo que tardan en comprarse el Playboy y dejarse de bobadas). En fin.

Hablando de derechos, hay demanda judicial para esclare-

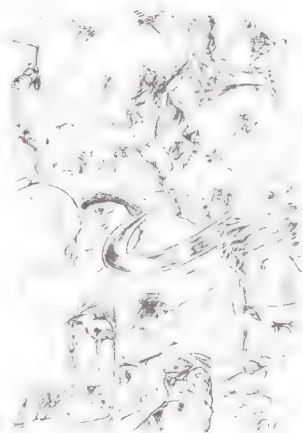
NORMA

Comics

CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS,
MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP,
CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS,
JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS.
NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

ALLOZA 152
12001 CASTELLÓN
TFNO/FAX 964 256 872

cer de quién son los derechos de *Mutant X* (la serie de televisión). Por si acaso tanto Fox como Marvel ya han presentado sus respectivas demandas.



Manuel García es el último español que ha dado el salto al mercado USA y lo ha hecho por la puerta grande, ya que se va a encargar de los números 44 a 46 de *Los Vengadores*. Además del 44, este mes publica un número de *Robin* y otro de *Spectre*, con lo que o estamos ante el Byrne español o se le han juntado varios meses de trabajo.

La miniserie de Cíclope ya tiene equipo creativo. Se trata de Brian Vaughan y Mark Texeira. La historia se inspira vagamente en *La Odisea* de Homero. ¡Ahí es nada! El escritor tiene además previsto un proyecto para Vértigo titulado "Y" del cual poseerá los derechos.

THOR: Godstorm. Miniserie de 3 números de Busiek y Rude que abarca 3 periodos diferentes de la vida del Dios del Trueno, debutará en Septiembre.

DC

Tale Weaver es el título de una de las nuevas series que Wildstorm prepara en su línea Amerimanga, en esta ocasión realizada por los Habelin Studios. Recordemos que el español Mateo Guerrero prepara también una serie con Lodbell para esa línea.

Green Arrow nº 1 va por su tercera edición. Es poco probable que sea por el boca a boca, ya que está más bien tirando a

mal dibujado y peor escrito, pero hay que alegrarse y nos alegramos.

Una de cal y otra de arena: cierra *Martian Manhunter* en su número 36.

Parece claro que tras la etapa de Art Adams en *The Authority* y un número de Ennis y Hitch, la serie comenzará con un volumen II dirigido a lectores maduros y realizado por Azzarello y Dillon.

DC va a editar un libro de gran interés y que el mes pasado no recogíamos en la sección de Previews. Aún estáis a tiempo de pedirlo a vuestro librero: se titula *The DC guide to writing comics* y más de un guionista profesional debería leerlo. Escribe Denny O'Neil.

Siguiendo con el repaso a las novedades de la editorial para este año y lo que se adivina del siguiente, destacamos:

Frazetta tendrá su Archive (ya sabéis, 50 dólares por 240 páginas) recopilando el material hecho para DC a lo largo de su carrera.

Parece que se está estudiando el editar *Batman: Children of Dreams*, el manga de Asamiya.

TAJ MAHAL

COMICS



Juan Pablo Bonet, 16
Tel y Fax. 976 37 95 97
50006 ZARAGOZA

Brian Azzarello prepara una miniserie del Sargento Rock.



Green Lantern: Last Will and Testament of Hal Jordan es la novela gráfica que han gestado Kelly, Brent Anderson y Bill Sienkiewicz narrando la vida y obra del añorado Jordan.

JLA/Haven: Arrival es el prestigio realizado por Jayne Nicolaus y Matthew Schuster (yo tampoco les conozco) junto con Ariel Olivetti y que abre el camino a la nueva miniserie de 9 números *Haven: The broken City* para dar luego paso al prestigio final, *Haven*:

Anathema (y digo yo, ¿no sería más fácil hacer una miniserie de 12 números, que es lo que finalmente sale?)

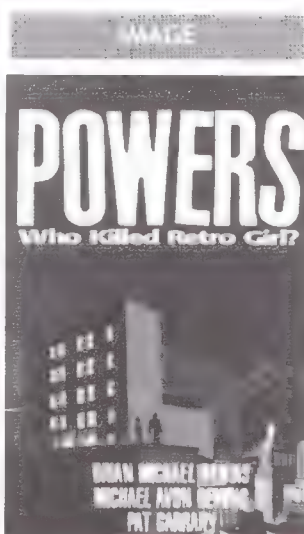
Deadman: Dead again. El mes pasado comentábamos que había nueva serie de *Deadman* dibujada por Beroy. Lo que entonces no decíamos es que iba a ir precedida en Agosto por una historia semanal de 5 números en la que se revisitan las muertes más sonadas del Universo DC.

Catwoman volverá en otoño de la mano de Brubaker y Darwyn Cooke.

Ty Templeton prepara una novela gráfica titulada *Bigg Time*, una comedia negra sobre angeles guardianes...

Se reedita *Goddess*, una miniserie que en su momento pasó con más pena que gloria pero que, a la vista de su equipo creativo, merece una segunda oportunidad: Garth Ennis y Phil Winsdale.

Y hablando de Ennis, siguen sus tebeos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Sus futuros colaboradores son: Dave Gibbons, John Higgins, David Lloyd y Chris Weston.



Powers ha sido un éxito sin precedentes en Image Central, tanto es así que van a reeditar en tiempo record el tomo de lujo (con añadidos de guión y bocetos) y crear un paperback sin esos extras y a un precio más competitivo. El interés suscitado por esta serie ha llegado hasta España y aunque no queda claro quien lo hará, es fijo que habrá edición española

Gorilla Comics cierra sus puertas definitivamente. Kurt Busiek dio por terminada ofi-

En Zaragoza

FUTURO

20 años
a tu servicio

C/ San Vicente de Paúl, 9
976 295777



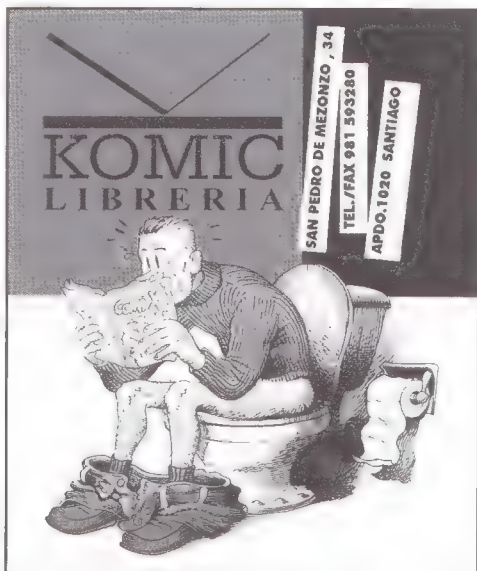
FUTURO II

C/ Alfonso I, 28-Pasaje

Nuevo
establecimiento

976 390000

Por apertura:
PROMOCIONES Y DESCUENTOS ESPECIALES
con carnet de cliente



cialmente la andadura del sello tras meses en los que la inactividad del sello hacía temer lo peor.

Image ha desvelado sus planes para el resto de año y son estos:

En Agosto debuta *Universe*, la nueva serie de Top Cow escrita por **Jenkins** y dibujada por **Clayton Crain**. *Warlands Vol. 1* y la novela gráfica *Kabuki: Metamorphosis* (esta vez en tapa blanda), están igualmente previstas para este mes.

En Septiembre llegará la nueva serie regular de *GI Joe*, *Riftwave* (nuevo trabajo de Hiperwerks), *Noble Causes* (de la que ya hablábamos en el anterior número) y el *Powers Script Book*, que trata de rentabilizar al máximo el merecido éxito obtenido por la prestigiosa serie.

Octubre es el mes elegido por **Warren Ellis** para presentar su nuevo proyecto junto al dibujante **Tony Harris**: *Down*, que será una miniserie de 6 episodios englobada dentro del sub-sello Minotaur Press. También saldrá el segundo tomo recopilatorio de *Tellos: Kindred Spirit*, serie ideal para los

amantes de la buena fantasía. Noviembre tiene como estrella indiscutible la nueva serie de **Silvestri** a los lápices: *Inferno*, y finalmente, para Diciembre tenemos el álbum *The Manhunter Project* a cargo de **Jay Anacleto** y una nueva serie de *Darkminds: Macropolis*, que retoma la historia donde la anterior lo dejó.

OTRAS EDITORIALES

Johnny Hart, creador de la longeva tira diaria *B.C.* que tuvo una edición española con el subtítulo de *Los Primitivos*, es el blanco de las iras de grupos de presión judíos gracias al progresivo aumento de temas religiosos en su tira, según estos grupos parecía poner al

cristianismo por encima del judaísmo. Se ha disculpado, pero veremos si eso le libra de perder algunos periódicos en los que publicaba la tira.

Titan Books ha adquirido los derechos de publicación del material de *Transformers*. Comenzarán por reeditar en tomo la saga *All Fall Down* y *End of the Road* (números 69-80 de la serie original). Cosas de la nostalgia ¿no?

Se han hecho públicas las nominaciones a los premios Eisner de este año. Lo más destacable es el éxito de un recién llegado, **Mike Carey** y su *Lucifer* (DC/Vertigo), la recopilación de historias cortas *Little Lit* (Harper Collins), el manga *Eagle* que consigue salir de su



Librería SOUSA

PRENSA COMICS REVISTAS LIBRERÍA

Avda. de Castelao, 31
36209 VIGO
Tfno.: 986 20 68 50

AQUÍ ENCONTRARÁS LO QUE BUSCAS

Ejido Comix

Jaén, 10
04700 El Ejido (Almería)
Tel./Fax : 950 48 77 26

ESPECIALISTAS EN COMICS

tradicional guetto gracias a su americana temática y el reconocimiento a dos ilustres europeos que han conseguido que su obra sea editada al otro lado del charco: Max e Yslaire. Lo demás, más de lo mismo: Moore, Ennis, Millar, Bendis...

Kavalier y Clyde es el título del último premio Pulitzer. Michael Chabon, su autor, nos cuenta las peripecias de dos autores norteamericanos de cómics durante la Golden Age, para documentarse entrevistó a Will Eisner, Gil Kane, Dick Ayers, Martin Modell y otros.

JAPON

Vuelve Otomo. Se titulará *Orbital Era* y será publicada en Japón por la revista Young Magazine, de Kodansha.

EUROPA

¡Poisson Pilote ha cumplido un año! Esta colección fue creada por Dargaud para dar un poco más de libertad a ciertos autores (Lewis, Trondheim, Blain....). El tono que ha tenido dicha colección hasta ahora ha sido una mezcla de nostalgia por la infancia y cierto humor algo distanciado.

Entre las interesantes obras que han publicado destacaremos las dos últimas: *Isaac el pirata* de Christophe Blain (una soberbia obra de piratas) y la desternillante *El inspector Moroni* de Guy Delisle. ¡A ver si vemos algo de esto por aquí!

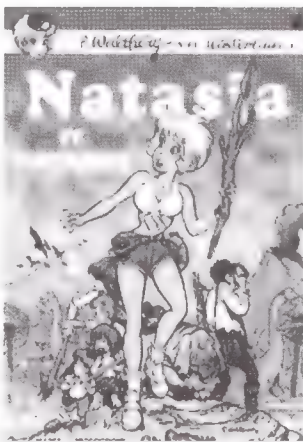
Hablando de colecciones, Lombard ha sacado una nueva colección de humor: *Le Troisième Degré* (el tercer grado), con colaboraciones de autores como Boucq, Desberg y Moor.

¡Alejandro Jodorowsky sigue hiperactivo fuera del mundo del cómic! Tras escribir y dirigir la obra *Opera panique* (Ópera pánico), como ya comentamos previamente, nos obsequia ahora con *Albina et les hommes-chiens* (Albina y los hombres perro) en ediciones Métailié. Dicha obra está escrita en español e ilustrada por Boucq. Su argumento: Albina, la gigante amnésica que se transforma en perra a la noche y contamina a los hombres que la persiguen.

Y los álbumes de La Mazmorra siguen saliendo sin descanso al mercado (lo cual agradecemos

los fans aunque a veces haya altibajos). Así acaba de aparecer *Un justicier dans l'ennui* (un justiciero aburrido) (Donjon Potron Minet T. 98) por Sfar & Trondheim y Blain y *Jean-Jean la Terreur* (Juan-Juan el terror) (Donjon Monsters) por Sfar, Trondheim & Mazan (¡es que no descansan!).

Para los que recuerdan la revista *Spirou*: ha muerto esta pascua Jean Mariette, más conocido como Mittéi, uno de los guionistas de *Natacha* (aquella entrañable azafata), *Los hombrecitos* y un largo etcétera.



imágenes

COMICS

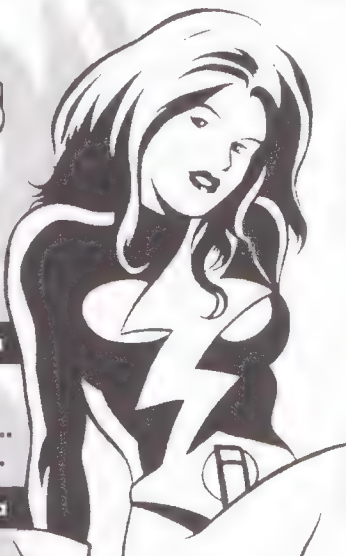
El mayor stock de
comics, nacionales
y de importación.

C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia

SHOP

Cómic, ilustración, cine, rol,
merchandising, ciencia-ficción...
y mucho más en 200 m².

C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia



previews

DARK HORSE

DARK HORSE MAVERICK 2001.

Segundo volumen de la antología anual de este sub-sello de autor. Aragones, Eisner, Wagner o Dupuy y Berberian deberían ser razón suficiente para dar una oportunidad al cómic. 48 páginas en blanco y negro por 5 dólares.

BUFFY THE VAMPRE SLAYER: OZ.

Enésima secuela del cómic basado en la serie de televisión. Sólo para fans. 3 dólares por 32 páginas.

PLANET OF THE APES: HUMAN WAR

precuela del film de Burton 72 págs, 10 dólares.

PLANET OF THE APES: MOVIE ADAPTATION

Supongo que no hace falta traducción- son los coyunturales productos que planean salir en coincidencia con el estreno cinematográfico.

56 págs, 7 dólares.

GREEN LANTERN VS. ALIENS TP.

Recopilatorio de la miniserie del mismo título coeditada junto a DC. Para fanáticos de uno o ambos títulos.

13 dólares por 96 páginas.

STAR WARS: TALES OF THE JEDI-REDEMPTION.

Kevin J. Anderson, Chris Gosset y Andrew Pepoy nos narran una historia ambientada en el universo creado por George Lucas.

DC

JUST IMAGINE STAN LEE WITH JOE KUBERT CREATING BATMAN.

Comienza la colección de prestigios (48 págs. por 6 dólares) que presenta a Stan Lee compartiendo con un dibujante más o menos illustre la recreación de uno





tu tienda de comics

comic europeo
comic americano
manga
fanzines
merchandising
libros de ilustración
rol
y mucho más...

C/. Salvador, 5
Teléfono 965 450 803
e-mail: cimneria@retemail.es
03203 ELCHE

LÍBRERÍA LEGEND

CALLE
FRANCISCO
PIZARRO 12
TFNO/FAX
967 22 05 29
02004 ALBACETE

CÓMICS
Forúm, Norma,
Dude, La Cúpula,...

LIBROS
Ciencia Ficción,
Fantasía, Terror,
Ilustración

FIGURAS DE PLOMO
Señor de los Anillos

MUÑECOS
McFarlane Toys, Bandai,...

PREVIEWS
CARPETAS DE RESERVA
VENTA POR CORREO



de los iconos o eventos cruciales del Universo DC. 32 páginas para Kubert y Lee y un complemento escrito a medias con el productor de cine Mike Uslan y dibujado por Kaluta.

Sigue **OUR WORLDS AT WAR**. Ya metidos de lleno en el fregado, esta es la lista de los números directamente relacionados con la saga:

SUPERMAN #172
32 págs. por 2,25 dólares.

JLA:
OUR WORLDS AT WAR #1
48 págs. por 2,95 dólares.

ADVENTURES OF SUPERMAN #594
32 págs. por 2,25 dólares.

NIGHTWING: OUR WORLDS AT WAR #1
48 págs. por 2,95 dólares.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL #116
32 págs. por 2,25 dólares.

JSA:
OUR WORLDS AT WAR #1
48 págs. por 2,95 dólares.

ACTION COMICS #781
32 págs. por 2,25 dólares.

WONDER WOMAN: OUR WORLDS AT WAR #1
48 págs. por 2,95 dólares.

HUNTER:
THE AGE OF MAGIC.
Tras la miniserie de 5 números *The names of Magic*, llega la serie regular de Tim Hunter, realizada por el mismo equipo creativo de la anterior. En esta ocasión, el protagonista esta cerca de



los 18 años, con lo que los posibles paralelismos con Harry Potter desaparecen. Mejor para ambos.
32 páginas por 2,5 dólares.

BATMAN :
EVOLUTION TP.
El mes pasado hablábamos con Rucka. Si queréis saber el porqué de su prestigio, leed este tomo recopilatorio de los números 743-750. Dibuja Shawn Martinbrough
224 páginas por 13 dólares.



INVISIBLES :
ENTROPY IN THE UK TP.
El primer volumen de Los Invisibles completa su ree-

NORMA
Comics
L'UNIVERS DEL COMIC.

971 771325

MUREDDUNA, 7. PALMA

FRANCISCO MARTIMORA, 14.

COMICS. FANZINES
ROL. MERCHANDISING

TOTEM

Sto. Domingo, 3
LUGO
982 224 164

dición en tomos con la recopilación de los números 17 a 25. Grant Morrison recluta a un puñado de artistas para que ilustren su obra más personal. No es la JLA ni los X-Men pero si te gustan los retos, adéntrate en el mundo de King Mob y sus amigos "invisibles". 232 páginas por 20 dólares.

WILDCATS: SERIAL BOXES.
Joe Casey y Sean Phillips.
144 páginas por 15 dólares.

**PROMETHEA
BOOK TWO HC.**

La serie de mayor regularidad de ABC Comics llega a su segundo tomo recopilatorio en tapa dura.



176 páginas por 25 dólares para los más sibaritas.

**JLA :
TOWER OF BABEL.**

Mark Waid, Howard Porter y Drew Geraci nos ofrecen la épica historia del enfrentamiento entre la JLA y Ra's Al Ghul.

160 páginas por 13 dólares.

**LEGION OF SUPERHEROES
ARCHIVES VOL. 11.**

Comienza la legendaria etapa de Jim Shooter al frente de la Legión, con Crocrom o Grell a los lápices. Eso sí, al precio habitual de los archivos, o sea 50 dólares por 228 páginas encuadradas en tapa dura.

AUTHORITY #24 nos ofrece gratis un avance de su nuevo spin-off: The Stablistment. 40 páginas por 2,5 dólares.

100 BULLETS #26 es un número especial por varias razones. La primera es que

es un número ideal para comenzar a seguir la serie sin problemas. La segunda es los dibujantes elegidos para ilustrar sus páginas: Miller, Jim Lee Gibbons, J. G. Jones, Paul Pope, Jordi Bernet, Tim Bradstreet y un largo etcétera articulados alrededor de una historia de Risso en la que uno de los personajes repasa uno por uno al resto de los protagonistas.



THE AGENCY.

Debuta la serie de Paul Jenkins y Kyle Hotz para Minotaur Press, subselección con derechos de autor de Top Cow. 32 págs por 2,5 \$.

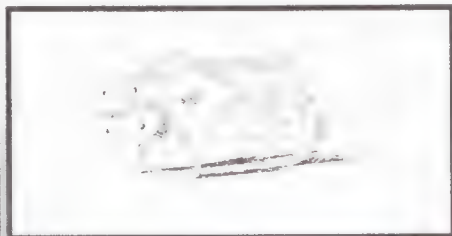


ARCO IRIS

LA LIBRERÍA ESPECIALIZADA DE GIJÓN

Carretera de la Costa, 75 Gijón Telf y Fax 985 33 28 20

VENTA POR CORREO



Vaca asturiana dibujada por Max

Todos los cómics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising

NOSTROMO

JUEGOS - COMICS - VIDEO

CARLOS CAÑAL 24 SEVILLA

954 21 18 18 - WWW.LV426.NET



CLERKS:

THE COMIC BOOKS TP.

Continúa la reedición del material de Kevin Smith anteriormente publicado por Oni Press. Guiones suyos y dibujo de Phil Hester y Jim Mahfood. 11 dólares por 96 páginas

THE CREECH:

OUT FOR BOOD.

Vuelve Capullo tras unos meses de descanso y vuelve a plena potencia, haciendo los guiones y dibujos de su creación.

5 dólares por 48 páginas.

WARLANDS: AGE OF ICE.

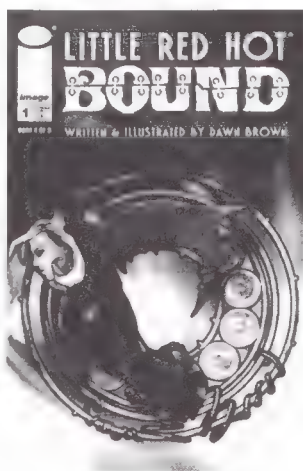
Maxiserie de 12 números que retoma el mundo fantástico creado por Adrian Tsang y Pat Lee.

Amerimanga para todos los gustos. 32 páginas por 3 dólares.

LITTLE RED HOT: BOUND.

Miniserie de 3 números que viene precedida por un inusual apoyo de la crítica. Escrita y dibujada por el

ganador del premio Xeric Dawn Brown, merece cuando menos una oportunidad. 32 páginas por 3 dólares.



MAGDALENA:

BLOOD DIVINE

Recopilación de la miniserie de Marcia Chen y Joe Benitez para Top Cow. Bueno, esta vez podemos decir eso de esta para comersela.

112 páginas por 10 dólares.

RISING STARS fi.

Dibujado por los habituales Zanier y Lashey, reedita un número difícil de encontrar hasta ahora. 24 páginas por 3 dólares. ¡Todo sea por Straczynski!



ELEKTRA.

Vuelve la creación de Miller de la mano de un guionista sólido (Bendis) y de un dibujante que apunta buenas maneras (Austen). Pese a que todos creemos que está muerta y que la actual es una impostora, muchos picaremos ante el innegable buen aspecto que luce el cadáver.

48 páginas por 3,5 dólares

DAREDEVIL #20 (y 400).

Cuernecitos llega a su número 400 y en Marvel lo celebran dotándole de periodicidad quincenal durante el verano y poniendo a Bob Gale al guión. Este número además tiene una historia de complemento a

GOTHAM
To que quita en
COMICS

C/RUZAFA, 56
46006 VALENCIA
TEL FAX: 96 395 97 16

KRYPTON
COMICS

TODO EN CÓMICS	MERCHANDISING
NACIONALES	POSTERS
IMPORTACIÓN	LIBROS DE ILUSTRACIÓN
MANGAS	CD's-ANIMES
SUPERHEROES	OBJETOS DE
EUROPEO, ETC	DECORACIÓN
	CAMISETAS, ETC

MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA
TEL/FAX 963 956 585

cargo de Stan Lee y Gene Colan.

40 páginas por 3,5 dólares

FANTASTIC FOUR 1 2 3 4.

Grant Morrison y Jae Lee dan la versión Marvel Knights de la serie Marvel por excelencia. ¿He oído incesto? Naaa, no me lo creo.

32 páginas por 3 dólares.

CAPTAIN MARVEL: FIRST CONTACT

Tomo recopilatorio con los 7 primeros números de la serie escrita por Peter David.

17 dólares.

FANTASTIC FOUR: THE FANTASTIC 4TH VOYAGE OF SINBAD.

Claremont y Ferry nos presentan el largamente retrasado prestigio que mezcla el mundo de las mil y una noches con los 4F. A ver si la espera ha merecido la pena.

48 páginas por 6 dólares.

STARTLING STORIES: BANNER.

Nuevo sello editorial en Marvel que pretende ser el aglutinador de todas esas historias que no hubieran podido caber dentro de lo que llamaríamos la continuidad Marvel, por su temática o efectos sobre los personajes. En esta miniserie de 4 números, Azzarello y Corben nos dan su particular visión de Hulk.

32 páginas por 3 dólares.

NEW X-MEN 2001 ANNUAL.

Lienil Francis Yu y Grant Morrison realizan este anual en formato horizontal y más



chulos que la pana lo bautizan "marvelscope" como si del invento de la sopa de ajo se tratase.

48 páginas por 3,5 dólares.

OTRAS EDITORIALES

SOJOURN 1 (Crossgen)

Tras el Prequel del mes pasado comienza la colección regular de la mano de Marz y Land.

32 páginas por 3 dólares

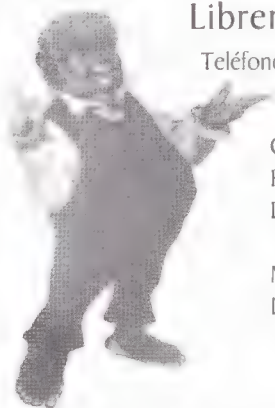
Balad of Halo Jones (Titan Books)

Alan Moore e Ian Gibson. Una de las obras más difíciles de encontrar de Moore

BILBO-BOLSON

Librería-Comics

Teléfono: 944 439 297

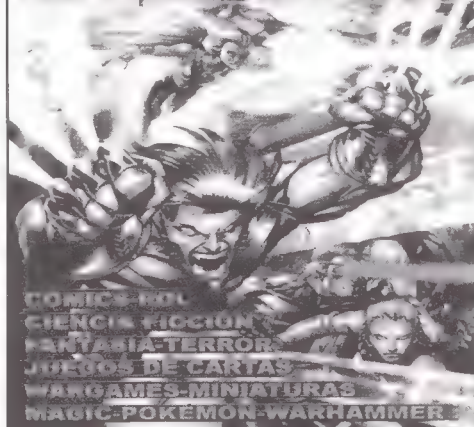


Cómic
Rol
Literatura
Fantástica
Misterio y Terror
Previews

C/ Fernandez del Campo, 24. 48010 Bilbao

RONIN

Pinto J. Apellániz & Vitoria 945 249 436



vuelve a estar disponible
20 dólares.

**JUDGE DREDD:
EMERALD ISLE**

Recopilando una historia de
los creadores de Predicador.
15 dólares.

**BONE: GHOST CIRCLES
(Cartoon books).**

Por fin el esperado volumen
7, comienzo de la tercera y
última trilogía de la fantás-
tica obra de Jeff Smith.
Edición en tapa dura por 25
dólares.

**LONG TIME RELATIONSHIP
(Drawn & Quaterly)**

Curioso libro de ilustración
de Julie Docet.
152 páginas por 20 dólares.

**DRAWN & QUARTERLY
VOL 4 (Drawn & Quaterly)**
Lujosa y, como siempre,
interesantisima antología.
176 páginas por 25 dólares.

**SUMMER OF LOVE (Drawn
& Quaterly)**

De Debbie Dreschler, una de
las más sugerentes autoras
de panorama alternativo.
144 páginas por 25 dólares.

SKIN DEEP (Fantagraphics)

El tercer tomo de la indis-
pensable Burns Library.
Tapa dura, 96 páginas por
25 dólares

**JOHN BUSCEMA
SKETCHBOOK (Vanguard)**

Otro de los preciosos libros
a los que nos tiene acos-

tumbrados la editorial.
Tapa dura por 28 dólares.

**TOTH: ONE FOR THE ROAD
Aquad Publishing**

Libro recopilatorio de 176
páginas de este autor de
autores al precio de 25
dólares. Imprescindible.

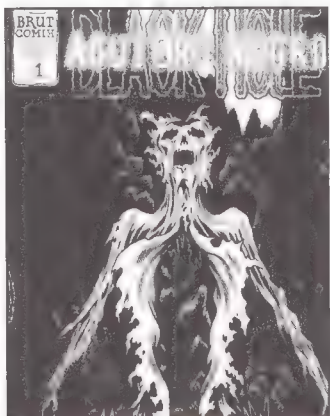


UNIVERSAL
RONDA DE SANT ANTONI 9. 08011 BARCELONA
TODOS LOS COMICS DEL MUNDO



NEWTON
RERÀ ALTA F. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORRIO

reseñas



AGUJERO NEGRO: Un planeta triste y oscuro.

Todo comienza con piel rasgada: el bisturí abriéndose camino en el vientre de la rana. El cristal clavado en la planta del pie. Y la mano de ella tapando y destapando su sexo. En definitiva: Burns comienza su obra más ambiciosa hasta la fecha abriendo en canal lo cotidiano y adentrándose en lo más profundo del AGUJERO NEGRO.

La *Cúpula* continúa con su aperiódica edición del último trabajo del autor de *Los misterios de la carne*. Serie de trece números que se acerca a su ecuador con un ritmo calmado y donde la trama se sugiere a base de una cuidada planificación, con saltos temporales incluídos, que no deja nada al azar.

Los que conozcan la obra de Burns se van a encontrar con las referencias temáticas y estéticas de siempre: Atmósferas insanas, malformaciones de la piel, serie B, atracción por lo oscuro y extraño, línea clara, trazo limpio... De nuevo una sutil mezcla de ensoñación, deseos obsesivos y la cara oculta de un mundo mutante que se esconde, como en *Terciopelo Azul*, bajo la cara más amable de la América de anuncio publicitario.

En esta ocasión centra su aséptica autopsia en un grupo de adolescentes en proceso de cambio traumático. Toma a Tintin, le borra la inocencia y le hace crecer hasta la adolescencia. Le enfrenta a la alienación del instituto, al despertar sexual, las drogas, la época del cambio. Cambio que se transforma en horrible mutación que sólo ataca a los adolescentes y que, como cierta plaga, sólo se transmite por contagio sexual.

A pesar de mantener los rasgos característicos de las historietas anteriores, el estilo de Burns no se estanca y se aprecia una notable evolución: un dibujo más realista, no tan caricaturesco como en anteriores trabajos. El trazo se ha vuelto más pesado, sólido y oscuro. Más personal. Grandes masas negras dan forma a los escenarios. Dominio de los "movimientos de cámara" frente a los medios planos que predominaban en anteriores obras. Los personajes dejan de ser meros estereotipos y tienen voz propia, basada en sus propias experiencias y las de sus amigos. Ya no hay ironía y el relato deja de ser tan frío.

Si algo caracteriza al estilo de Charles Burns es la sensación de inquietud y malestar que transmiten sus viñetas. Sensación que se mezcla con la curiosidad; curiosidad por descubrir lo oculto, lo que se esconde entre las sombras. Sexo y muerte se confunden. Deseo y repulsión. Hay algo inquietante al otro lado del agujero, algo que nos va a asustar. Pero no podemos evitar sentirnos atraídos. Imposible no dirigir, en mitad de la noche, nuestros pies desnudos hacia el bosque. Hacia los misterios que se esconden entre las ramas. Hacia el AGUJERO NEGRO.

Félix Pascual

AGUJERO NEGRO

La CÚPULA. Colección BRUT COMIX

Guión y dibujos: Charles Burns.

Blanco y negro. Serie de 13 números (5 publicados). 36 páginas. 275 pesetas.

UNA SONRISA ES ALGO ESPECIAL Y UN LAZO ALGO ÚNICO.

Es agosto. Hace calor. Se acaban las vacaciones. Enid y Rebeca son dos amigas que se enfrentan al paso de la adolescencia a la madurez. Dos amigas a la búsqueda de su propia identidad. Obligadas, en contra de su voluntad, a abandonar recuerdos y sueños para enfrentarse a sus miedos, a ese mundo grande y hostil que les espera al final del verano.

Daniel Clowes nos sorprende con un relato nostálgico y, aparentemente, sencillo, muy alejado de *Como guante de seda forjado en hierro*, *Bola ocho* o *Pussey*. Ocho capítulos autoconclusivos pero en los que seguimos la lenta evolución de estas dos amigas de mirada triste. Confundidas y asustadas ante el futuro, ante el paso del tiempo que se esfuma como el humo de un cigarrillo. Relación compleja de amistad y necesidad de afecto mutuo. Mirada tierna hacia ese momento de la vida que todos hemos vivido de forma más o menos traumática. Personajes tridimensionales llenos de vida, sueños y contradicciones.

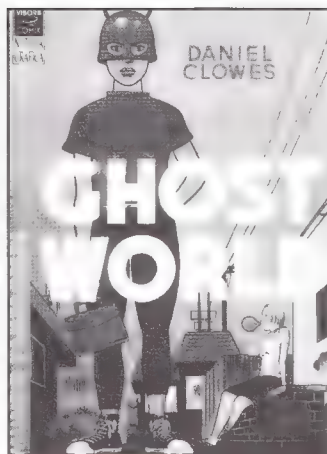
Trazo delicado en elegante bitono de un verde pálido que realza y envuelve cada escena. El dibujo, más limpio de lo habitual, se recrea en el uso de planos medios y primeros planos que matizan y puntúan la narración. Retratos desnudos que describen silencios más reveladores que las palabras.

Historia de pequeñas tragedias cotidianas que, bajo la mirada adolescente, hacen que se hunda el suelo bajo tus pies. Respeta a los personajes, nos muestra sus vidas de forma sutil. Casi de puntillas. Como si no sucediera nada. Cuando el lector quiere darse cuenta se ha enamorado de las protagonistas. Le duele que sufran y le gustaría poder consolarlas.

Resulta especialmente reveladora la escena del mercadillo. Se dejan en él olvidados los objetos de la infancia; metáfora del crecer. Al anochecer Enid vuelve preocupada por la pérdida de un viejo juguete. Lo recupera y regresa tranquila a casa.

Clowes no renuncia a satirizar personajes freakis, situaciones extrañas, pero siempre en un segundo plano. Sin restarle protagonismo a la relación entre Enid y Rebeca. Al final de la obra es inevitable que te quede un sabor amargo en el paladar. Una parte de las vidas de las protagonistas ha muerto. Nuevas sensaciones están a punto de surgir pero es inevitable el sentimiento de pérdida. *"Delante un camino con muchos desvíos. Pero todos parecen conducir al dolor y la OSCURIDAD"...*

Félix Pascual Núñez.



GHOST WORLD: MUNDO FANTASMAL

La CÚPULA

Guión y dibujos: Daniel Clowes

Rústica. Bitono. 84 páginas. 1050 pesetas.

Rizando el rizo

Carlos Giménez es un maestro, uno de los mejores creadores que la historieta española ha dado nunca y sin discusión el mejor de los que aún están en activo.

De entre su dilatada producción cada uno tendrá su obra favorita (la mía es *Los profesionales*), pero lo que tampoco es discutible es que su saga más trascendente, la que primero viene a la cabeza al hablar de él, es *Paracuellos*.



Comprenderéis entonces que se me haga difícil comenzar a reseñar *Paracuellos 4* sin sentir un cierto reparo. Todo el mundo dará por sentado que esta sea otra obra maestra, por lo cual si mi opinión lo refrenda se me acusará de complaciente, e incluso de pelota. En caso contrario siempre habrá quien me tilde de engreído, de buscar ir contracorriente.

Pues adelante, llamadme pelota, obvio o lo que más os guste, porque este nuevo *Paracuellos* me ha encantado. Incluso lo he disfrutado más que cualquiera de los tres anteriores. Quizás sea porque a pesar de ir cumpliendo años no acabo de madurar y sigo siendo tan niño como los pequeños protagonistas de *Paracuellos*, o porque después de tantas páginas de leer las inocencias y maldades que se cometen tras esos muros del Auxilio Social me siento uno más de ellos, sólo que no tan participativo como los demás, un poco voyeur.

Hoy en día, con tantas imágenes e información bombardeándonos 24 horas al día, estamos todos más endurecidos de lo que queremos reconocer. Las cifras de muertos nos suenan a números de lotería, las desgracias ajenas nos dejan indiferentes, y sólo cuando somos nosotros los afectados reaccionamos. Creo que ese es el secreto de que *Paracuellos* logre emocionar. Porque emociona. Todos hemos sido alguna vez Cagapoco, o Gálvez o Bombero o cualquiera de esos niños que se las arreglan para, a pesar de toda la violencia y odio que les rodea, seguir siendo niños.

Yo nunca he pasado hambre, y la mayor paliza que he recibido o he dado se queda en un chiste comparada con las que suceden en *Paracuellos* del Jarama, pero sí que he sido alguna vez el nuevo, y he tenido miedo, y a veces soy egoísta y a veces generoso.

Espero que entendáis lo que quiero explicar. Cada sentimiento que veo en este álbum, porque más que viñetas leo sentimientos, me es cercano puesto que alguna vez yo he sentido lo mismo, he sido el protagonista de mi propio *Paracuellos*. Y no creo ser muy distinto de cualquiera de los que estéis leyendo esto.

Esa es la maestría de Carlos Giménez. Plasmar algo tan etéreo como los sentimientos y hacerlos reales, hirientemente reales. Obligarnos a echar la mirada atrás y recordar todos esos momentos que han significado algo en nuestro pequeño mundo.

Una vez que he acabado de escribir con las tripas, me permitiréis que las líneas que me restan las escriba con la cabeza.

Analizando formalmente este cuarto volumen, estamos ante un continuará, ante el cuarto tomo de los seis que el autor madrileño tiene previsto que formen *Paracuellos*. En él vuelven a reaparecer los mismos personajes que en anteriores episodios, a los que se les suma algún que otro nuevo inquilino del hogar.

Fragmentado en 6 partes de 8 páginas cada una a diferencia de anteriores ocasiones, en los que el relato más extenso no sobrepasaba las 6 páginas, poco a poco *Paracuellos* va per-

diendo el carácter episódico para convertirse en una lectura más larga y fluida. Porque la división que hace entre capítulo y capítulo es en momentos algo artificial, una parada que el autor se concede, o nos concede, para tomar aire y recuperar fuerzas.

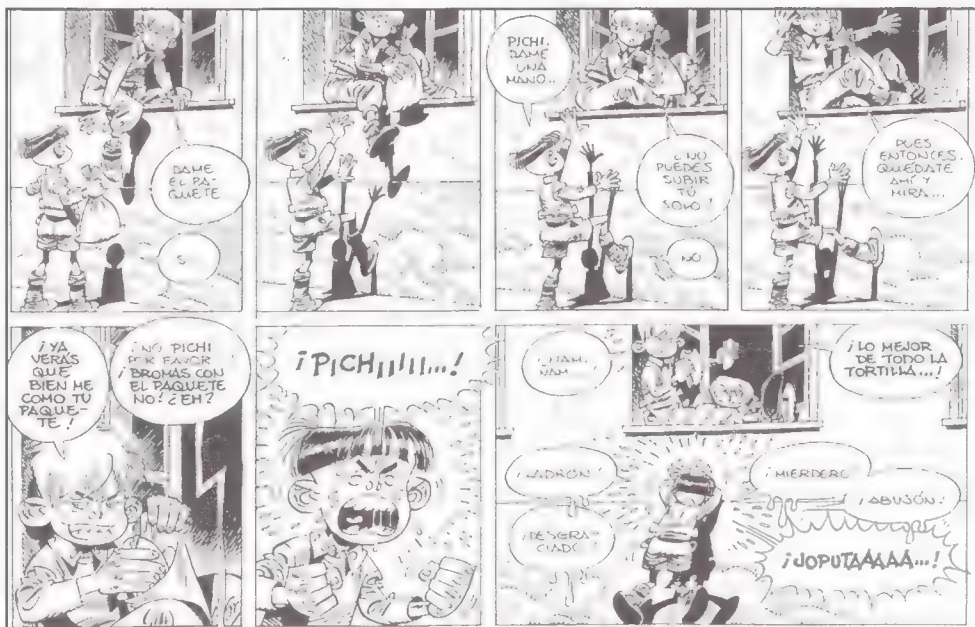
De entre los seis relatos recomiendo en particular el IV *El Vengador* y el V *El Quincenal*. Centrados en la violenta relación de los hermanos Peribáñez, plasman mejor que nada que jamás haya visto o leído lo difíciles que son las relaciones fraternales, lo cercano que está el amor del odio, y lo poco que nos conocemos los unos a los otros.

Narrativamente esta obra es excepcional, todo un ejemplo de cómo imprimirle ritmo a una historia en los momentos en que ésta lo necesita para acto seguido obligar al lector a fijar su mirada en una imagen determinada, contemplándola sin poder seguir avanzando hasta haberla asimilado. Carlos Giménez lleva muchos años en esto y domina como nadie el tempo de lectura, manejando al lector como a un títere.

La calidad del dibujo está a la par de su fuerza narrativa. Hace ya tiempo que el estilo Giménez alcanzó su madurez y ya no sorprende, pero pocos artistas conozco capaces de imprimir tanta expresividad en un rostro, o que con un simple trazo logren dominar una viñeta. Sus personajes son más caricaturescos que en otras ocasiones, supongo que para reflejar a sus antiguos compañeros tal y como él los almacena en el recuerdo, distorsionados por la lejanía en el tiempo. Por lo demás cada página de este volumen es una verdadera delicia.

Espero que a aquellos que nunca os habríais acercado a Paracuellos, debido a que es de un artista español y encima en blanco y negro, y además no sale nadie volando u os parece muy cara, esta reseña os haga darle una oportunidad. Ya nos diréis que os ha parecido.

Gorka Domínguez



Paracuellos 4

Guión y dibujo: Carlos Giménez

Glénat

Álbum en cartóné. 48 págs. Blanco y negro, 1.600 Ptas.

NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO.

William Holden es en *Misión de audaces* (John Ford, 1959) un médico militar que tiene que sobrellevar las barbaridades de una guerra civil (¿acaso no lo son todas?) y comprobar muy a su pesar cómo se le acumula el trabajo. John Wayne es el coronel que dirige su destacamento. Un coronel que en su vida civil trabajaba como ingeniero de ferrocarriles, y que ahora se ve obligado a destruirlos por causa de la guerra.

No vamos a comparar los genios cinematográficos de John Ford y Hayao Miyazaki a estas alturas. Ambos son directores que se mueven en culturas y géneros diferentes, y que poseen distintas motivaciones a la hora de narrar sus historias.

Pero la relación que se establece entre Nausicaä y la princesa Kushana, hija del rey de los torumekios, tiene más de un rasgo en común con la que vivían los personajes de Holden y Wayne en dicha película. Además Miyazaki resuelve las escenas del asalto "suicida" de las tropas de Kushana de una manera tan épica como la que podemos encontrar en el cine de Ford.

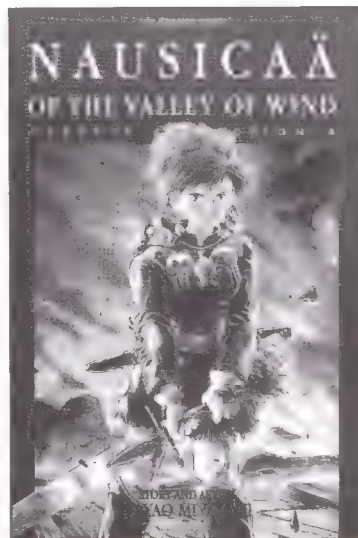
No se acaban ahí las similitudes entre estas dos obras. Sí, ya lo sé. Una es un western cinematográfico y la otra un cómic de ciencia-ficción y fantasía. Ambas pertenecen a medios y géneros diferentes. Pero las dos tienen algo muy importante en común. Ser sendas obras maestras en sus respectivos medios.

El origen de *Nausicaä* se remonta a 1982, año en el que Miyazaki comienza a serializar la historia en la revista *Animage*. Después de trece años de trabajo, interrumpidos ocasionalmente por su trabajo cinematográfico, Miyazaki pondrá fin a las aventuras de la princesa Nausicaä. En ese tiempo, el autor, que ya ha realizado una película en 1984 sobre el personaje (estrenada aquí en video, por no decir masacrada debido a sus innumerables cortes, como *Los guerreros del viento*), se distancia de su obra fílmica y propone un nuevo final.

La historia de Nausicaä está ambientada en un apocalíptico y lejano futuro al que han conducido las guerras del hombre. Y da lo mismo que al inicio de cada tomo Miyazaki nos cuente que la guerra y sus "dioses" (uno de los cuales será fundamental en la resolución de esta historia) dejasen envenenado y contaminado el planeta para las generaciones venideras. Siglos después, la guerra continúa. A la dificultad de vivir en un duro hábitat de condiciones extremas se añade el inicio de una guerra entre el Reino de Torumekia y el Imperio de los doroks, las dos grandes civilizaciones que habitan el mundo de Nausicaä.

La aventura estará presente a lo largo de todo el relato. Así como la fantasía, el drama, la acción, la épica... Pero sobre todo la guerra. Una guerra distinta a la que se nos suele presentar tan a menudo en este medio. Miyazaki nos muestra continuamente la muerte de inocentes y civiles por causa de la guerra, los tristes y forzosos desplazamientos de refugiados que lo han perdido todo. Una guerra que afecta a prácticamente todos los personajes de la historia.

Nausicaä, princesa de un pequeño pueblo bajo dominio torumekio, se ve obligada a participar en la guerra entre torumekios y doroks. Pero a medida que avanza la serie, observamos cómo el personaje adoptará una postura pacifista que le llevará a tratar de frenar el



conflicto. No sólo eso. Nausicaä se revelará como el mesías que esta civilización estaba esperando. Pero para Miyazaki, y para el lector, la solución no es tan fácil como ser la "elegida", o el "mesías". Nausicaä podría muy bien destruir la "utopía" al final de la serie. Su decisión puede ser acertada o no. Pero no podemos negar que es consecuente. Ella lucha por su mundo, no por el "futuro" que planificaron los muertos. Por eso, la obra debe terminar del modo en que lo hace. *"No importa lo difícil que sea. Debemos vivir"*.

Las peripecias de Nausicaä y el resto de personajes son la excusa que busca Miyazaki una vez más para centrarnos en los temas que verdaderamente le interesan. La relación entre los seres humanos y la naturaleza, el horror y la destrucción que originan todas las guerras, la búsqueda de una esperanza frente al caos o el destino...

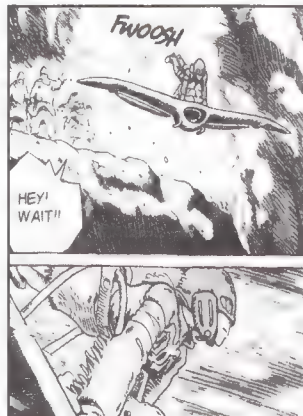
Temas que se repiten a lo largo de la obra de Miyazaki, ya da igual que hablemos de cine o cómic. En *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997) nos encontramos con planteamientos similares.

Uno de los aspectos en los que más destaca la labor del autor es en la creación de personajes. Todos y cada uno de la amplia galería de personajes están perfectamente definidos. Kurotowa, el espía desinteresado que acabará por arriesgar su vida por Kushana, el maestro Yupa, el Emperador Namulith y su hermano Miralupa, ávidos de poder (al igual que el Rey Vai de Torumekia), el fiel Mito, los "gusaneros"...

Los personajes progresan y evolucionan a lo largo de la serie. El hecho de conocer a Nausicaä no dejará a nadie indiferente.

Así, Kushana, de una férrea y estricta mentalidad militar, capaz de destruir y masacrar por completo al pueblo de Pejitei, cambiará hasta el punto de adoptar unas posturas similares a las de Nausicaä, cansada de los continuos "baños de sangre".

El dibujo, si bien en una primera impresión puede parecer algo rudimentario, está al servicio de lo que el autor quiere contar, y es capaz de "ambientar" perfectamente la historia en ese mundo tan peculiar. Además, en más de una ocasión nos encontramos con viñetas de una especial belleza tanto por su ejecución, como por su composición. Algunas veces el estilo de Miyazaki recuerda a un autor tan diferente en principio como *Moebius* (gran admirador a su vez de la obra de Miyazaki).



Miyazaki es un gran autor de cómics. Uno de los más grandes. Y Nausicaä es una obra indispensable en la biblioteca de cualquier aficionado a la historieta, ya da igual que le guste el manga o no, que prefiera el cómic de superhéroes o el europeo. Una obra imprescindible.

David

NAUSICAÄ, DEL VALLE DEL VIENTO Nº 1 de 6
Planeta deAgostini
Guión y dibujo: Hayao Miyazaki
Rústica. 176 páginas. B/N. 1.200 Pts.

GORAZDE: VEN Y CUÉNTALO

Joe Sacco es uno de los escasos autores de cómic americano cuya obra se ha ganado el respeto y la admiración la prensa generalista. La última hasta ahora en sumarse a ese reconocimiento ha sido la archifamosa revista **TIME**, publicando en uno de sus números de Marzo una historieta de 4 páginas escrita y dibujada exclusivamente para ellos.

MI NOMBRE ES JOE



Joe Sacco nació en Malta en 1960. En 1972 su familia se mudó a Los Angeles, y en esa época lee reediciones del MAD de los años 50, impresionándole especialmente **Bill Elder**. En 1978 lee su primer cómic de **Robert Crumb** y la influencia que ejerce sobre él es patente aún hoy en día. Se gradúa en periodismo por la Universidad de Oregón en 1981. Tras un período dibujando cómics románticos para un editor maltés coedita y codirige una publicación sobre cómics llamada **The Portland Permanent Press**, lo que le lleva a escribir la sección de noticias del **Comics Journal**. En 1988 publica el primero de los 6 números de los que constará la serie **Yahoo** en **Fantagraphics**.

En 1992, tras viajar a los territorios ocupados, publica el primer número de la serie **Palestine**, que luego será recopilada en dos tomos y finalmente en un definitivo único volumen. Por este trabajo recibirá el prestigioso **American Book Award** y comenzará a recibir atención por parte de la prensa (**New York Times**, **Details**)

En 1998 publica su primer número de **Historias de Bosnia en Drawn & Quarterly** (Soba), fruto del viaje que en 1995 realizó a la zona del conflicto y antecedente inmediato de la obra que hoy nos ocupa.

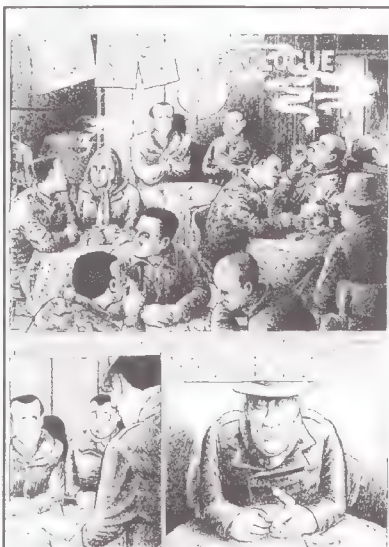
EL CONFLICTO HECHO CÓMIC

Al contrario que otros guerras contemporáneas, el conflicto yugoslavo ha dado un inusual volumen de cómics que de un modo u otro lo trataban en sus páginas.

Primero fue la metáfora. **Grendel Tales: Guerra de clanes** (1994/95), recoge el trabajo de dos autores croatas cuya proximidad con el conflicto hace que la historia futurista que narra sea dolorosamente contemporánea.

Luego llegó la rabia. Asistir impotente al macabro espectáculo del asedio de Sarajevo, donde vive tu agente y sin embargo amigo (**Ervin Rustemagic**) hizo que **Hermann** se pusiera manos a la obra y canalizó toda su ira en un álbum cuya mayor virtud es a la vez su único lastre: El sentimiento por encima de la razón. **Sarajevo-Tango** (1995).

En 1996 llegaría **Fax from Sarajevo**. Joe Kubert narró en sus más de 200 páginas las vivencias de la familia Rustemagic, también amigo personal de Kubert. Obra de gran interés y excelente realización, tiene en los faxes que dan título a la obra su



mayor escollo narrativo por innecesarios y redundantes. La distancia temporal y física junto a la alegría del final feliz de la odisea de los Rustemagic hace que se pierda parte del sentido trágico del conflicto, que aparece algo desdibujado.

Luego llegaría *Soba* (1998) de Joe Sacco una visión objetiva y rigurosa, prólogo de lo que iba a ser su *Gorazde: Zona Segura*. Se trata en ambos casos de una recreación documental que trata de hacernos sentir la tragedia colectiva a través de un rico tapiz de personajes diversos que se alternan en el protagonismo narrativo.

Finalmente tocará el turno de la banalización y la asunción del conflicto como un lugar común más (Los Vengadores ven impotentes como Ultrón arrasa "Slorenia" o la trama de espías en Kosovo en el *Queen&Country* 1). El conflicto era por fin historia pasada, una herida ya cicatrizada.

También desde el punto de vista Serbio, Aleksandar Zograf trató de hacer un alegato contra el bombardeo de Serbia (*Cómo fui bombardeado por el mundo libre*), pero los resultados son muy inferiores a los de Sacco pese a partir de premisas formales y estéticas similares.

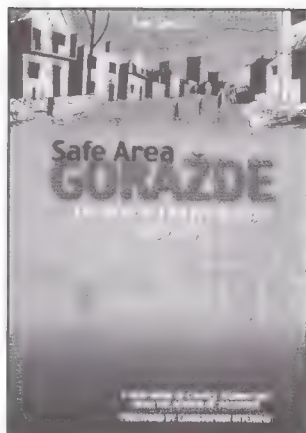
GORAZDE: ZONA SEGURA

Joe Sacco no es un buen dibujante. Sus habilidades para dibujar figuras en movimiento son limitadas, así como su capacidad para situar los objetos en perspectiva. Se basa demasiado en las fotografías que obtuvo en su estancia en Gorazde y a menudo los personajes solo son capaces de poner una cara, la de la foto que Joe tomó. Su estilo gráfico tampoco es muy atractivo, dibujando personajes feos cuando no directamente desagradables. Sin embargo nada de lo anteriormente dicho resta un ápice de valor a la obra. Son pequeños, ínfimos detalles en el conjunto de la obra. Y como decía al inicio, estamos ante una obra documental excelente, cuyo valor didáctico no hará sino crecer con los años. Los personajes no sólo parecen reales, sino que lo son, al igual que las historias que relatan.

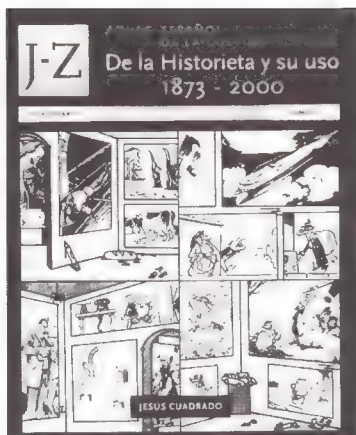
Curiosamente las primeras páginas de la obra datan de 1996, es decir, son previas a *Soba*. La realización de la obra no ha sido estrictamente cronológica, sino que se alternan algunas páginas antiguas en el grueso de la producción, realizada entre el 1999 y el 2000. Da la impresión de que lo que comenzó siendo un proyecto de historia de tamaño medio (48 páginas) fue creciendo y tomando forma de lo que finalmente sería *Gorazde: Zona Segura* 224 densas e intensas páginas.

En manos de Sacco, y a pesar de usar sólo los rudimentos narrativos más básicos, el cómic se rebela como el mejor medio para combinar rigor documental y autoría creativa.

Koldo Azpitarte



GORAZDE
Planeta DeAgostini
Guión y dibujo: Joe Sacco
240 Págs. B/N. 2.995 Pts.



EXHAUSTIVA TOPOGRAFÍA

Desde hace unos meses está en las librerías el *Atlas español de cultura popular vol.1: De la Historieta y su uso*. Tan extenso título no podía sino hacer referencia a una obra igualmente extensa, exhaustiva más bien, que recoge a lo largo de sus 1375 páginas todo nombre de autor, obra o cabecera que haya contribuido mínimamente a la historieta española, versión ampliada y corregida del *Diccionario de Uso de la Historieta Española* publicado en 1997.

Si hace un par de números hablábamos de Antonio Martín y lo presentábamos como uno de los escasos especialistas en historia del cómic en nuestro país, no es menos cierto que aquí tenemos a otro de ellos: Jesús

Cuadrado, nacido en Palencia en 1946 tal y como nos aclara su Atlas en la única entrada que él no ha redactado, es un veterano de la crítica y el estudio de la historieta en España. Redactor del *Equipo Bang*, director de las revistas *Tribute* y *Grafito*, su presencia en multitud de revistas de y sobre cómics le han hecho ampliamente conocido por el aficionado medio gracias a un estilo barroco que en ningún momento oculta su extraordinario dominio de la realidad y los entresijos del mundillo de la historieta patria.

Puede que algún lector ocasional de dichos artículos crea que el estilo literario del Sr. Cuadrado va a ser un obstáculo en el disfrute e incluso la comprensión de los textos contenidos en el Atlas y nada más lejos de la realidad: una de las mayores virtudes que atesora esta obra es su amena redacción, que es capaz de transmitir el máximo de información en el mínimo de espacio. Aquí prima la información sobre el estilo y Jesús Cuadrado lo ha entendido a la perfección.

Llegados a este punto, conviene mencionar que esta obra no tiene parangón con ninguna otra dedicada a la historieta en España ni en ningún otro país del mundo. La razón es bien simple: los recursos humanos y documentales a emplear son tan ingentes que tan solo la excepcional personalidad del autor ha sido capaz de aglutinar a un equipo (el *Colectivo Nutria*) y canalizar la documentación existente hasta crear el diccionario que hoy nos ocupa.

Habrà quien encuentre inexactitudes y hasta errores en el Atlas. El mérito está en el edificio, no en lo pulido de alguna de sus miles de piedras. Es opinable la necesidad de que meros fanzines aparezcan ocupando el mismo espacio que históricas cabeceras, fruto de la vocación completista de la obra. Lo que sí que es una pena es que la edición de un libro tan destinado a la consulta periódica y, por lo tanto, al uso no haya sido en una tapa dura que garantice su longevidad. Porque ¿tanto hubiera encarecido la edición?

En todo caso, una obra indispensable para todo aficionado a la historieta que se precie y una de la inversiones más rentables que se pueden hacer si se quiere estar documentado sobre el tema que nos ocupa.

Koldo Azpitarte

Atlas español de cultura popular vol.1: De la Historieta y su uso
Ediciones Sinsentido y Fundación Germán Sánchez Rupérez
Jesús Cuadrado
Rústica. 1.375 páginas. B/N. 15.000 Pts.

EN UNA GALAXIA MUY LEJANA...

La historia comienza como lo hacían antes los tebeos de superhéroes: dos hermanos con poderes psíquicos escapan del centro de investigación donde les retenían. El planteamiento, típico en principio, pronto da lugar a una trama cósmica más propia de la ciencia-ficción, que no niega otras influencias como la más pura mitología artúrica.

Su autora, **Colleen Doran**, plantea así un tebeo de aventuras tan tradicional y clásico como adictivo. El primer arco argumental, *The Gathering*, se centra en el proceso de reclutamiento del grupo de héroes rebelde de turno que tratará de salvar la tierra. A golpe de casualidad, se van reuniendo los personajes, definidos con los rasgos justos, que en ningún momento dudan de su misión ni cuestionan su papel en ella. El grupo recuerda a los mejores momentos de *La Patrulla-X* o *Camelot 3000*, no sólo por la temática, que a veces también, sino principalmente en lo que se refiere a calidad unida a comercialidad. Con estas premisas, sin mayor pretensión que entretener y entretenerse, Doran crea un universo reconocible, deudor de tantos otros y a la vez personal como ninguno.

La mezcla de géneros de la trama encuentra su apoyo y respaldo en el apartado gráfico. La evolución artística es notable desde la primera a la última página. A medida que avanza la serie y una Doran dibujante asimila influencias, se puede ver el resultado capturado en el papel. Entre muchas otras, hay viñetas que se acercan a **Starlin** o **Windsor Smith**, composiciones deudoras del mejor **Russell** o imágenes y recursos propios del manga. Afortunadamente, entre tanto cambio y tanta mezcla, la narrativa no pierde el norte y las situaciones, unas mejores que otras, son resueltas con buen pulso. Especialmente significativas son las portadas e ilustraciones a toda página, que es donde la autora se desenvuelve con mayor elegancia.

Para disfrutar al máximo de este tipo de trabajos es conveniente aceptar las reglas y participar en el juego que propone el autor. Aún sin hacerlo, la serie aunque inofensiva resulta enormemente entretenida, cualidad propia de un trabajo bien hecho. Personalmente al leerlo no puedo evitar trasladarme en el tiempo y revivir aquellas historias donde disfrutaba viendo que los malos eran muy malos y los buenos, por muy cósmica que fuera la amenaza, siempre terminaban ganando. Un buen ejemplo de lo que debería ser el cómic de entretenimiento.

Gorka Omaetxebarria

UNA TIERRA LEJANA 1
La Factoría
Guión y dibujo: Colleen Doran.
48 Págs. B/N. 695 Pts.



BALAS, TIGRES, PLATILLOS VOLANTES Y GUANTES DE BOXEO

Existen una serie de autores argentinos desconocidos entre nosotros. Historietistas del actual panorama comiquero sudamericano que se han atrincherado en el suplemento de *Fierro* o diferentes revistas, algunas de periodicidad anual, como *El Tripero*, *¡Suéltlenme!* o *El Lápiz Japonés*.

Sorprende que **Paco Camarasa**, nos presente así al **Marinero Turco**, envuelto en el desconocimiento que provoca el no saber hasta qué punto el álbum es representativo de su trabajo. Un autor que se adivina cuando menos interesante, con unas historias que se antojan primerizas a simple vista en oposición a otras construidas con mayor intención.



Las distintas historietas que componen el álbum se apoyan en los grandes géneros clásicos norteamericanos: Oeste, aventuras en la jungla, historia bélica, relato negro (claramente basado en el trabajo de **Muñoz y Sampayo**), ciencia-ficción... Situaciones con todos sus tópicos y características definitorias, unidas por un hilo conductor centrado en la fatalidad y la sempiterna mala suerte, siempre en un premonitorio y pesimista blanco y negro.

La irregularidad que las caracteriza mezcla efectivos claroscuros, a base de tinta china, en las más acertadas, con rigidez esquemática, encuadres fríos y desprovistos de originalidad en las menos (bocetos de una prometedora carrera, más propios de un fanzine). Son estas últimas historias, con un dibujo funcional, a veces torpe, sin apenas innovaciones, las que desmerecen el conjunto.

Interesante es *Billy the Kid* (Western), graciosa *Nuestro amigo Wdrla Sbbbbb* (Ci-Fi), reconocible pero jugosa *Maldita Vida* (la sombra de *Alack Sinner* es alargada), inocuas, pasajeras o prescindibles el resto.

En definitiva, historias más propias (las buenas, las acertadas, las que de verdad ofrecen algo) de publicaciones como la llorada *Nosotros Somos los Muertos*, donde se les prestaría mayor atención y encajarían en su justa medida. En cualquier caso, una propuesta atrevida, diferente, propia de esta editorial, necesaria para reducir distancias y acercarnos las otras viñetas. Aquellas que no por olvidadas han dejado de existir al otro lado, abajo y no arriba, después de los **Breccia**, **Oesterheld** y demás.

Gorka Omaetxebarria

La verdadera leyenda de Billy the Kid y otras historietas de género
Edicions De Ponent
Guión y dibujos: El Marinero Turco
Rústica. 54 Páginas. B/N. 1.600 Pts.

UN CURIOSO CAJÓN DE SASTRE

A pesar de no haber sido capaz de mantener ningún tipo de periodicidad en la aparición de las cinco colecciones que hasta ahora forman **ABC Comics**, Alan Moore en los últimos tiempos es un torrente de creatividad que no parece tener fin. Y como supongo que no existe un sólo dibujante que no diese una mano (la menos mala, supongo) por trabajar con él, no creo que le haya sido demasiado difícil reunir a todos los artistas que colaboran con él en esta ocasión, y que ayudan a que la espera entre número y número de sus distintas colecciones no se haga tan larga.

A pesar de la calidad de las firmas invitadas, esta antología no es la excepción a la norma, y alterna buenas historias con otras que simplemente cumplen el trámite, aunque es de agradecer el sano cachondeo que rezuman las páginas de este especial, con curiosidades como el juego de mesa de la *Liga de los Extraordinarios Caballeros* o los hilarantes anuncios protagonizados por los distintos habitantes del universo ABC.

Entre los aciertos, destaca la parte dibujada por **Sergio Aragones**, un relato sobre un oscuro antepasado del First American que hace albergar esperanzas de que este personaje, por lo general de lo más flojo de la serie regular de *Tomorrow Stories*, tenga posibilidades en manos de un humorista del talento del señor Aragones.

También es meritoria la colaboración de **Kyle Baker**, una parodia a lo Roger Rabbit protagonizada por el excesivamente hormonal Splash Brannigan, que al menos nos sirve para recrearnos con el dibujo del siempre interesante Baker.

Entre el resto de los contenidos, es todo un detalle que se hayan recuperado las páginas de presentación que en su día aparecieron exclusivamente en un número de **Wizard**. Tanto los completistas como los fans de **Chris Sprouse** se lo agradecemos.

Y que no se pase por alto la aparición en este número de la primera historia escrita en solitario para ABC Comics por **Steve Moore**, futuro guionista de la segunda serie de *Tom Strong*. *Little Magie in Misty Magic Land* es un simpático homenaje al *Little Nemo* de Winsor McCay, protagonizado por Promethea y maravillosamente dibujado por **Eric Shanower** y que se convierte en la sorpresa de este especial. Inteligente, gracioso y emotivamente nostálgico, este relato hace albergar grandes expectativas sobre los futuros trabajos del señor Moore, Steve.

No será el tebeo que cambiará la vida de nadie pero está muy por encima de la media del mercado, lo cual para los tiempos que corren no es poco.

Gorka Domínguez



ABC: Especial 2001

World Comics

VVAA

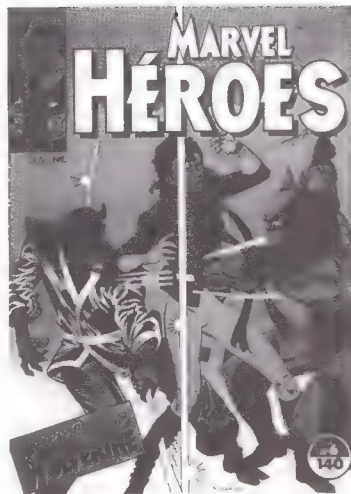
Prestigio. Color. 64 Páginas. 695 Ptas.

KITTY PRYDE Y LOBEZNO. CLAREMONT EN ESTADO PURO.

El tomo que nos ocupa es una miniserie publicada hace ya casi quince años dentro de la extinta serie *Marvel Heroes*.

En ella, **Chris Claremont** (en aquel entonces uno de los guionistas más reputados) nos muestra el drástico cambio que sufre el personaje de Kitty Pryde para pasar de una adolescencia (no muy normal como no deja de repetirse a lo largo de la serie) a la madurez. Casi toda la historia girará alrededor de este hecho. Asumir las responsabilidades propias y madurar.

Para ello, Claremont saca a Kitty de su entorno y la traslada al Japón de Lobezno (lleno de ninjas y yakuza, claro está), dejándola más vulnerable si cabe, y en un principio sin ayuda. Y tal vez, buscando el mismo éxito (no conseguido ni de lejos) que tuvo en su primera miniserie con el personaje de Lobezno (ésta sí, con lápices de Miller, una auténtica obra maestra que nadie debiera dejar escapar).



Lobezno, que apenas aparecerá en los dos primeros episodios, es utilizado por Claremont como el maestro que ayudará a Kitty a superarse a sí misma, ejerciendo así de tutor de ella en unas pruebas más propias de marine norteamericano que de un tebeo de superhéroes. Aunque sería más acertado decir unas pruebas más propias de un caballero jedi. De ahí el guiño del guionista a la saga de **Lucas**.

Por otra parte, no debemos esperar nada más de Lobezno. Su relación con Ogún (el villano de la historia) no hace más que reafirmar el cambio que sufrió en su primera miniserie, además sirve para extrapolarlo a lo que le ocurre a Pryde.

La miniserie, sin embargo, podría haber sido otra cosa si el dibujante no hubiera sido **Al Milgrom**, el cual casi podría ser calificado como el "Liefeld" de los ochenta. Sin llegar a los "extremos" de éste, Milgrom deslució fatalmente la historia con sus paupérrimos dibujos.

A pesar de todo, y si logramos sobreponernos al dibujo, la obra puede ser disfrutada tanto por el nuevo lector que esté interesado en la evolución de los personajes protagonistas, como por el nostálgico que quiera recordar esos machacones y repetitivos textos de apoyo de Claremont.

La miniserie está ubicada temporalmente en la etapa de **Romita Jr** dentro de la Patrulla X. En concreto, poco antes de los cruces con las **Secret Wars II**, y es en ambas series donde se reflejarán los acontecimientos que aquí se nos narran.

Roberto Rabasot

Kitty Pryde y Lobezno
Forum
Guión Chris Claremont, dibujo: Allen Millgrom
Rústica. Color. 160 páginas. 1.595 Pts.

DE FASCISTAS, MACARRAS Y GENTES SIMILARES.

Tras el fin de *Predicador* en España aquí tenemos la serie que va a tomarle el relevo: *Punisher*, una maxiserie de 12 episodios de la que, en vista del éxito cosechado en USA, ya ha salido su continuación en forma de serie regular que debuta con el mismo equipo creativo. ¿Qué es lo que ha justificado este éxito? Pues una vuelta a lo que en principio hizo famoso a *Ennis*: un humor cabrón lleno de mala leche y bastante deudor del cine de *Tarantino*.



A la hora de enfrentarse a un personaje bastante sobado y de un carácter totalmente fascista la solución tomada se antoja la mas lógica: los autores se zambullen directamente en la locura del Punisher, no intentan justificarlo, no huyen del fascismo del personaje si no que se regodean en él.

Junto a este hecho destaca la creación de unos secundarios que son realmente la parte interesante de la historia: los vecinos de Punisher (toda una colección de rarezas: Mr. Bumpo una caricatura del obeso medio norteamericano, Spacker Dave una burla de los modernillos o la asustadiza Joan), el detective Soap, el policía más pringado del departamento, los imitadores del Punisher: el padre Hector Redondo, un Punisher cuya motivación está en el fervor religioso, Elite, un snob clasista que quiere mantener el status de su barrio y Mr. Payback, alguien dispuesto a hacer pagar a las megacorporaciones sus crímenes, menos visibles que los de los delincuentes comunes pero crímenes al fin y al cabo,... y estos son sólo algunos de ellos.

Así transcurre la serie que no deja de ser una anécdota alargada, quizás excesivamente, pero que se lee rápida y resulta divertida. Sin embargo hacia el final la historia se traiciona a si misma al intentar dar un fondo de buen corazón al Punisher, además de intentar establecer diferencias con sus imitadores con lo que, en cierta manera se le da intencionadamente o no una especie de disculpa al personaje, está loco pero en el fondo no es tan mal chico y podría haber incluso gente peor que él. Además la conclusión es algo atropellada (prácticamente todo se resuelve en el número 12) y las tramas paralelas se solucionan de una manera bastante simple y anticlimática.

Así que aquí tenéis una nueva gamberrada de *Ennis* y *Dillon* que resulta entretenida, con algunos chistes de los que hacen historia pero con un final un tanto ramplón (y es que los finales no son el fuerte del guionista). Y no podía acabar esta reseña sin destacar las portadas de *Tim Bradstreet* ¡todo un lujo!

Nada más que decir pasen, lean y diviértanse.

Raúl Sastre

The Punisher, 12 números.

Forum

Guión: Garth Ennis. Dibujo: Steve Dillon Entintado: Jimmy Palmiotti

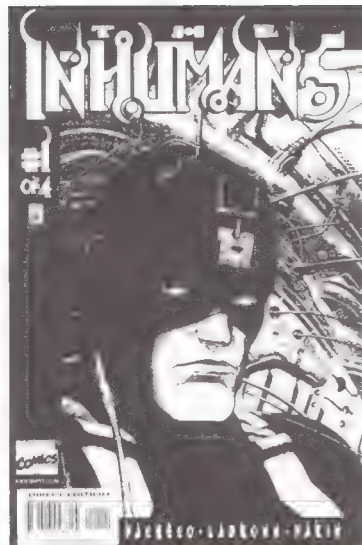
Grapa. Color. 24 páginas. 250 pesetas.

LOS INHUMANOS.

Los Inhumanos nunca han sido muy tenidos en cuenta dentro del universo marveliano, siendo sus apariciones las de eternos secundarios. Pero por lo visto, las cosas empiezan a cambiar.

Y la raza con mayores problemas de vivienda en Marvel (los homeless deberían haberlos bautizado **Lee y Kirby**) empieza a cobrar una mayor importancia. Y es que era de extrañar la escasa atención que hasta ahora les habían dedicado. Pero si estos pobres inhumanos tienen más problemas que los dichosos mutantes, y el traje de Rayo Negro es de los mejores que ha diseñado Kirby.

Después de la sobrevalorada maxiserie de **Jenkins y Lee** (tanta maquinación, tanto suspense, tanto compliarse la existencia para al finar reducirse todo a no llamar a los de la "mudanza") nos llega ahora, con guión de **Pacheco y Marín**, y dibujos de **Ladronn** (y un, en principio imprevisto, **Pereira Lucas**) una miniserie de cuatro números, más centrada en esta ocasión en el aspecto cósmico de los personajes.



¿Y qué es lo que tenemos? Bueno, descubrimos para qué fueron creados los Inhumanos, aparecen viejos villanos ya olvidados, y acabamos con una historia que no es que sea "un verdadero derroche de inteligencia y talento", pero que por lo menos resulta entretenida.

Lo que más llama la atención de esta serie es sin duda el arte de **Ladronn**, una curiosa mezcla de **Moebius**, **Juan Giménez** y, claro está, su admirado **Kirby**.

No es que sea, como he leído en internet, **Heavy Metal** al modo **Marvel**. Pero es cierto que **Ladronn** realiza un trabajo muy por encima de la media en este tipo de tebeos, dándole un aire más europeo a su trabajo. Es lógico que ahora vaya a trabajar con **Jodorowsky**.

Una lástima que **Marvel** no aprecie el trabajo de este artista y le impida terminar la obra como debiera. Su sustituto en el último número, **Jorge Pereira Lucas**, se esmera en seguir los pasos de **Ladronn**. Y si bien mimetiza bastante su estilo, se nota que no es el primero, en más de un sentido.

Respecto a las referencias y guiños por parte de los autores, a mí me ha hecho especial gracia el de **Starlord** y **Shakati**. Si alguien quisiera saber cómo termina parte de esta historia, debería conseguir el número 13 de **Aventuras Bizarras**. **Claremont**, **Byrne** y **Austin** en su mejor momento (y si no me engaña la nostalgia, un estupendo tebeo).

Más allá de guión y dibujo, lo más destacable de este tipo de trabajos es ver cómo en **Marvel** siguen empeñándose en tratar a sus artistas según les venga en gana (ver la entrevista con **Ladronn** en **Dolmen** 61).

David

Los Inhumanos
Forum

Guión: **Carlos Pacheco y Rafa Marín**, dibujos: **José Ladronn y Jorge Pereyra Lucas**
Cartoné. 96 Págs. Color. 1.995 Pts.

BIENVENIDOS A LA CASA DE MUÑECAS.

Al fin tras dos años de espera **Norma** se decide a lanzar el siguiente tomo recopilatorio de *Sandman*. Si todo va bien suponemos que el tomo contará con los números 8 al 16 de la serie original.

La historia arranca con uno de los episodios más importantes de *Sandman*, titulado *el son de sus alas*, supone la primera aparición de Muerte, un episodio sin apenas acción fundamentado en el diálogo pero narrado de forma brillante, que constituye una de las más lúcidas reflexiones acerca de la vida y la muerte que uno ha tenido el placer de leer.

El siguiente relato es una narración que recrea el estilo de los cuentos de la tradición oral africana, cuyo desenlace tendrá gran importancia en futuros episodios (que supongo leeremos dentro de unos 4 años al ritmo actual de publicación) para entrar ya definitivamente en la saga de *La Casa de Muñecas*.

El argumento se centra en la aparición de un vórtice que amenaza con destruir el Sueño, a partir de este nudo argumental **Gaiman** nos llevará a conocer a los peculiares personajes de una casa en Florida, nos contará la historia de un hombre que se niega a morir desde el siglo XII, entraremos en una convención de asesinos en serie, nos explicará qué sucedió con los otros *Sandman* del universo DC. Unos relatos en los que **Gaiman** demuestra su maestría como contador de historias, su gran habilidad para crear un mundo lleno de magia, terror y poesía en donde se combinan sin estridencias las leyendas urbanas del siglo XX con los mitos de épocas pretéritas.

En cuanto al dibujo este no es que sea muy glorioso precisamente, el trabajo de **Mike Dringenberg** no pasa de ser regular cuando no mediocre, tampoco el color ayuda demasiado aunque las historias son tan buenas que logran sobreponerse al despropósito gráfico.

Por otro lado lo que uno no acaba de entender es la postura del editor español. Seguimos sin poder tener en España una edición de los dos cómics que dieron pie a la línea Vértigo, cuya calidad esta bastantes enteros por encima de la media de las series de la mencionada línea que tienen a bien publicar mes a mes. Estoy hablando de *Sandman* y de *La Cosa del Pantano* de **Alan Moore**. Además teniendo en cuenta que la edición que realizó **Zinco** de las mismas hace bastantes años es inencontrable hace bastante tiempo o encontrable a precios desorbitados, que el primer tomo de *Sandman* se publicó en Mayo del 99, que por cierto ha debido funcionar bien, puesto que ya van por la segunda edición y que la serie entera consta de 10 tomos resulta que van a ser necesarios 20 años para su publicación completa con lo que los lectores pueden morir de aburrimiento o por simple imperativo biológico.

Tras este sermón solo recomendaros que disfrutéis de este cómic, uno de los mejores que se han escrito en la historia del medio (escrito que no dibujado) y que debería estar en las estanterías de todo aquel que disfrute leyendo tebeos.

Raúl Sastre

The Sandman: La casa de Muñecas

Norma Editorial

Guión: Neil Gaiman Dibujo: Mike Dringenberg, Chris Bachalo y Michael Zulli
Rústica. 256 páginas. Color. 3.500 Pts.



LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL

Hace cosa de diez años nació L'Association, casa editorial creada y financiada por autores que querían hacer cómic a su manera, al margen de la industria francesa del cómic. La calidad de su trabajo les permitió sobrevivir en el mercado e incluso gozar de un notable éxito comercial. De hecho, su éxito fue tal que los editores tradicionales han acabado solicitando sus servicios, permitiendo así que los autores de L'Association, gente como Sfar, Menu, Trondheim, Guibert y David B. se hicieran accesibles para el gran público francés, en vez de sólo a una selecta minoría (En España, la única fuente de acceso a estos autores ha sido *Nosotros Somos los muertos*).

Y si bien dentro de ese colectivo hay autores tan excelentes como minoritarios, de entre todos ellos siempre ha destacado David B. por producir una obra tan personal como accesible, tan gráficamente particular como comprensible para todos. Y el resumen, el compendio casi, de la esencia de su obra es *La ascensión del gran mal*, relato autobiográfico en siete teóricas partes de las que acaba de aparecer la quinta.



La ascensión del gran mal es una obra de difícil definición. Por un lado es un relato claramente autobiográfico donde se nos cuenta la manera en que se desarrolla la enfermedad de su hermano, la epilepsia de gran mal, y la forma en que ésta afecta a toda la familia, condicionando vidas y experiencias, abocándola a un largo peregrinaje por todo tipo de medicinas alternativas, comunas y sectas, en busca de una cura inexistente. Por otro lado se nos cuenta la forma en que se desarrolla el universo imaginario del autor, sus aficiones a las historias de guerra, sus fantasmas personales y sus aspiraciones a convertirse en "contador de historias". Pero también es un exorcismo del trauma que condicionó toda su vida de niño y adolescente, realizado con una sinceridad tan brutal como tierna, tan abrumadora como apasionante, y que le ha costado el distanciamiento con sus padres desde la aparición del tercer libro.

Y lo más milagroso (y lo que justifica sobradamente que el año pasado ganara el premio de Angoulême al mejor guionista por esta obra) es que todo ello se lee con suma facilidad, y con un grafismo que acentúa y profundiza en lo narrado. El cuidadoso contraste de blancos y negros que es el sello de David B. se mueve entre el realismo y la fantasía, concretando las abundantes fantasías del autor hasta hacerlas reales y convirtiendo la realidad en fantasía, consiguiendo así una extraña mezcla entre la realidad de lo que se narra, las fantasías que acompañan siempre al narrador y la cruda simbología que invade progresivamente sus vidas a medida que pasan de una secta a la siguiente, de una medicina alternativa a otra.

El resultado final es una narración contada en presente y en primera persona que convierte la subjetividad del narrador en el principal héroe del relato, una lectura tan absorbente que más de uno lamentará tener que esperar seis meses para leer el segundo volumen.

Lorenzo Díaz

La ascensión del gran mal 1
Ediciones Sinsentido
David B.
Rústica. 56 Páginas. B/N 1.595 Pts.

UN REGRESO A LA CORDURA

Una vez más, **Forum** retoma la colección de **Hulk** al de pocos meses de cerrarla por falta de ventas.

Curiosa la relación del goliath verde con **Forum**. Fue una de las de las primeras series que, a primeros de los 80, la por entonces debutante editorial publicó, pero desde entonces, a pesar de haber intentado mil y una formulas editoriales, del empeño de los diferentes editores, y de la alta calidad que ha mantenido la colección durante los últimos años, no ha acabado de encontrar un hueco entre los aficionados ibéricos.

Una pena.



Centrándonos en el contenido de este tomo, lo primero a destacar es la presencia de **Paul Jenkins** en los guiones, quién, tras muchos años trabajando en la industria, se ha revalorizado gracias a sus últimos trabajos para **Marvel**, convirtiéndose en una de las estrellas del momento.

Su trabajo en **Hulk** es meritorio. Con unos pocos números ha vuelto a despertar mi interés por una serie que ya daba por perdida, tras padecer a un **John Byrne** en sus horas más bajas y a algún descerebrado editor al que se le ocurrió la brillante idea de retornar a la época de **Lou Ferrigno** y el "*Hulk machaca*". Mejor que se hubiese quedado haciendo fotografías.

El secreto de **Jenkins** no ha sido otro que recuperar la esencia, que no las maneras, de la añorada etapa de **Peter David**. Quizás no tenga la chispa de **David** para los diálogos, pero sí que sabe plantear ideas y desarrollarlas de forma convincente.

Un buen ejemplo es este *Los perros de la guerra*, donde vuelve a contar la mil veces vista historia de **Hulk** siendo perseguido por el ejército USA. Pero en esta ocasión logra hacerla interesante gracias al ritmo que le imprime y a la excelente construcción de personajes, entre los que destaca el General **Ryker**, un nuevo villano que debuta en esta saga y que es, sin lugar a dudas, la mayor aportación de **Jenkins** a la colección.

Todo un descubrimiento para un panteón de antagonistas en el que ya no entraba ni un cachas más.

Ron Garney por su parte, cumple con creces. Con un estilo que se podría clasificar de clásico, no es por ello menos elegante, estando todas sus viñetas muy trabajadas, perfectamente equilibradas. Siendo muy puntilloso, se le podría reprochar algún exceso narrativo que provoca que algunas páginas sean algo confusas.

Sí que se resiente el acabado cuando el entintado del veterano **Sal Buscema** se nota en exceso, debido quizás a que el dibujo a lápiz en algunos casos no está tan trabajado como en el resto. Un pequeño desequilibrio que produce que en algunos momentos el resultado final sea más deudor de **Buscema** que de **Garney**.

Gorka Domínguez

Hulk: Los perros de la guerra

Forum

Guión: Paul Jenkins, dibujo: Ron Garney, tinta: Sal Buscema

Rústica. 176 páginas (incluye números 14-20 USA). Color. 1.995 ptas.

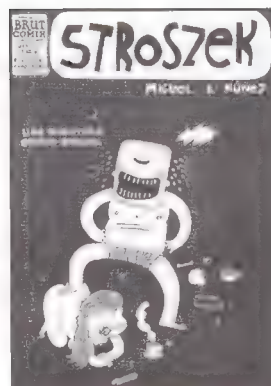
UNA ALEGORÍA ERÓTICO-ESPACIAL

Miguel B. Núñez se dio a conocer con la edición de *M* (colección *Flor de un día 11*, Undercomics), un ambicioso e interesante cómic que, bebiendo de la moda imperante en esos momentos (el *slice of life* o tebeo con tintes autobiográficos), creaba un rico universo personal. Tras un periodo de poca actividad, el año pasado salieron en un corto plazo dos números: *Interferencias* (Rara Avis 5, Subterfuge) y *Demonios internos* (Ediciones D2BLE D2SIS) que ahondaban y enriquecían el universo personal del autor. Paralelamente desarrolla desde una serie de una página mensual para *El Víbora* titulada "*Soy una chica*" que, mediante la asunción de una voz femenina, trata de alejarse de un supuesto encasillamiento dentro del género autobiográfico. El resultado es algo forzado e inferior a las obras citadas, pero aun así destaca entre los contenidos de la revista.

Y con esto llegamos a la obra actual, una surrealista aventura espacial cuya principal función es ahondar más o menos metafóricamente en las raíces de la sexualidad y los conflictos internos que ella provoca. Castración, tamaño de la polla, masculinidad frente a feminidad y hasta las enfermedades de transmisión sexual caben en el cómic gracias a una abrumadora composición de página de nada menos que 20 viñetas por plancha que sin embargo no deja lugar a la sutileza ni a la imaginación.

Siendo una obra amena que además proporciona un largo rato de lectura merced a sus extensos diálogos, *Stroszek* es la obra menos lograda de Núñez. De tratarse de la ópera prima de un autor desconocido, estaríamos hablando de un debut prometedor, pero Miguel B. Núñez ha demostrado estar dotado para narración de historias más reales, más inteligentes y con un hálito poético muy personal que aquí no se encuentra. Ese es el camino a seguir y así conviene decirlo.

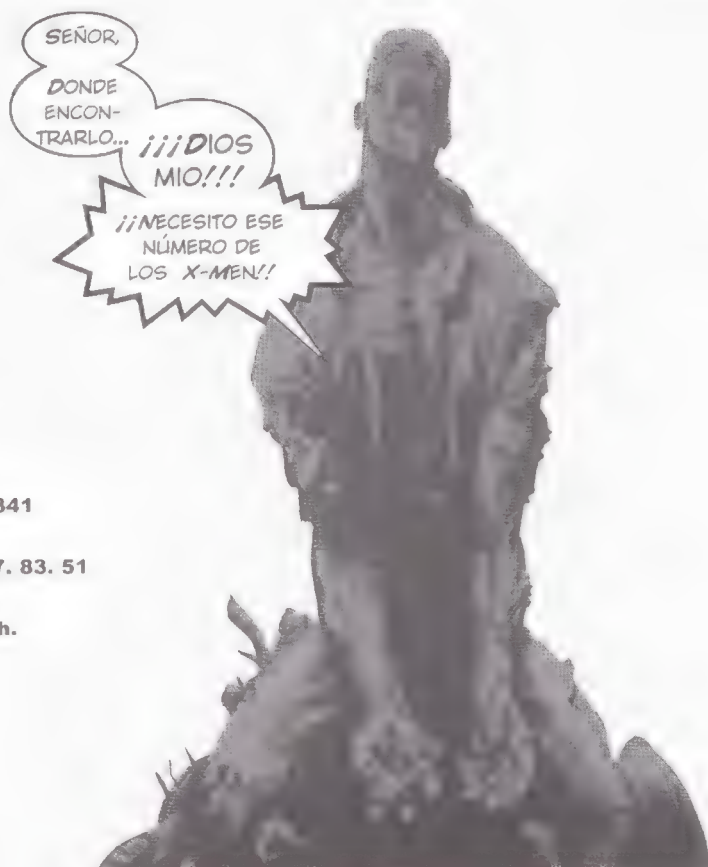
Koldo Azpitarte



Stroszek
La Cúpula
Miguel B. Núñez
Grapa. B/N. 275 Pts.

**ESTAS DESESPERADO,
NO ENCUENTRAS LOS
CÓMICS PARA COMPLETAR
TU COLECCIÓN,
PUES NO ENLOQUEZCAS.
EL CATÁLOGO
ESTA PARA SOLUCIONAR
TU PROBLEMA.
¡¡CONSULTANOS!!**

EL CATÁLOGO, S.L.
APARTADO DE CORREOS 24341
BARCELONA 08080
TLF: 93. 450. 07. 68 / FAX: 93. 347. 83. 51
DE LUNES A VIERNES
de 10h a 14h y de 17h a 20h.



Checklist

7 MONOS

ÁLEX

M. Castaño y Manuel Bartual

1930

Juan Pedro Quilón

Colección El Octavo

Mono # 2: LES HUSSARDS

Jesús Hugueta y Kike Frías

HERMANAS # 2

Manuel Bartual y Nacho Sanmartín

ALBERTO DE SANTOS

COXAS DE MIEDO

Azpíri

112 Págs. B/N.

ASTIBERRI

Trama 3

Revista de información.

48 Págs. B/N. Gratuita.

BURZ CÓMICS

PSICÓTICO

Kalitos

Especial 100 páginas

LÍNEA DE TIRO

David Braña, José Sánchez

NUBIOS Nº 1 (RABIA)

El-Hajj Nehemias Abdullah Ibn-Musa Savimbi y Gontzal Royo

MAÑANA LLEGA MICHELLE

Miguel Ángel y Álvaro Ortiz

EUROPEAN Nº 3

José Antonio Rubio, Salvador Molina

RENNA, EN EL DESIERTO DE LOS TYRKS: Nº 1

José Antonio Rubio, Daniel Zarzuelo y Salvador Molina.
32 pg. 250 Pts.

DE PONENT

LA VERDADERA HISTORIA DE BILLY THE KID Y OTRAS HISTORIAS DE GÉNERO.

El marinero Turco

54 Págs. B/N. 1600 Pts.

Homenaje del autor argentino a los cómics de género de su infancia.

"V" GIRL

Pep Brocal,

Felipe Hernández Cava

72 Págs. B/N 1600 Pts.

Ambientado en los 50 en el sur profundo de USA.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN #62

84 páginas, 395 Pts.

DOLMEN ESPECIAL

SPIDERMAN

72 Págs. Poster a color.
495 Pts.

HACIENDO AMIGOS

David Ramírez

Recopilatorio de sus tiras.

36 Págs. 275 Pts.

SHOCKROCKETS #1

Kurt Busiek, Stuart Immonen.

48 Págs. 695 Pts.

DUDE CÓMICS

BONE 24

Jeff Smith

24 Págs. B/N. 250 Ptas.

SIP 15

Terry Moore

24 Págs. B/N. 250 Ptas.



vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.



Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona

Visítanos en www.gigamesh.com

CRÓNICAS DE MESENE:
PERIPLO 2 DE 6
Reyes y González
24 Págs. B/N. 250 Ptas.

DARK BREED 9
Nacho Fernández
24 Págs. B/N. 250 Ptas.

DENTRO DE LA VIÑETA 15
Varios Autores

LA HUELLA FUTURA 4 DE 4
Los Últimos de Sergio Córdoba

QUINTIN LERROUX 1
Pablo Velarde

CAVEMAN 1
Tayyar Ozkan

GLENAT

CUENTOS DEL 2000 Y PICO
Carlos Giménez
B/N. 1.600 Pts.
Obra inédita del autor.

BARRIO.
Carlos Giménez.
B/N. 1.600 Pts.
Otra de sus obras maestras.

RAMBLA ARRIBA,
RAMBLA ABAJO
Carlos Giménez
B/N. 1.600 Pts.

CUSTER
Carlos Trillo y Jordi Bernet
B/N. 1.600 Pts.

IBICUS-3
Pascal Rabaté
B/N. 1.995 Pts.

LA CAJA NEGRA
Javier Olivares
B/N. 1.995 Pts.
Contiene material inédito.

RUROUNI KENSHIN-16
Nobuhiro Watsuki
B/N. 1.200 Pts.

CARD CAPTOR SAKURA nº1
Clamp
B/N. 1.200 Pts.

BLAME nº1
Tsutomu Nihei
B/N. 1.400 Pts.

PARACUELLOS 4
Carlos Giménez.
B/N. 1.600 Pts.
Continúa una de las obras más importantes del cómic español de todos los tiempos.

REEDICIONES

RUROUNI KENSHIN nº 2
Nobuhiro Watsuki
B/N. 1.200 Pts.

RUROUNI KENSHIN nº 7
Nobuhiro Watsuki
B/N. 1.200 Pts.

BLACK JACK nº 1
Osamu Tezuka
B/N. 1.200 Pts.

INREVES

ESTIGMAS
Lorenzo Mattotti y Claudio Piersanti.
200 Págs. B/N. 2.900 Pts.
Por fin en castellano el último libro de Mattotti.

DIARIO DE NEW YORK
Julie Doucet.
98 Págs. B/N. 1.870 Pts.
La vida de la autora en la gran manzana

TINGRAM.
Pere Joan.
188 Págs. B/N. 2.500 Pts.
Lo mejor de los cuadernos de apuntes del autor.

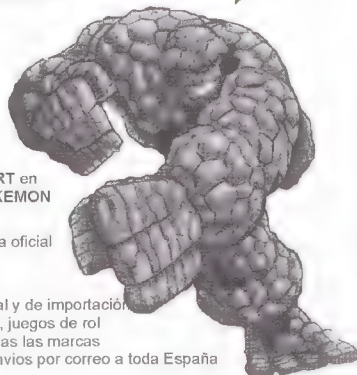
FIN
Linhart.
32 Págs. B/N. 450 Pts.
Recopilación de historietas ya aparecidas.

INFIERNO COMICS

CÓMICS, MANGA, ANIME, B.S.O. DE ANIME,
MERCHANDISING, FIGURAS DE IMPORTACIÓN
JUEGOS DE ROL, WARGAMES
AVDA DE JAIME I, 42
03500 BENIDORM ALICANTE
TELNO 96 586 53 60

C/PORTUGAL, 36
TELF. 965 923 040
03003 ALICANTE
ate-neo@teleline.es

Ateneo



Tienda EXPERT en
MAGIC y POKEMON

Punto de venta oficial
GAMES
WORKSHOP

Cómic nacional y de importación
Tebeco antiguo, juegos de rol
Figuras de todas las marcas
Wargames. Envíos por correo a toda España

<http://pagina.de/ateneo>

LA CÚPULA

JILL

Kevin Taylor
52 Págs. Color. 1.100 Pts.
Historia erótica inédita

SAN NAZARIO Y LAS PIRAÑAS INCORRUPTAS

Nazario
180 Págs. B/N. 2.200 Pts.
Monumental recopilación de las historias más underground de Nazario. Incluye un prólogo de Terenci Moix y ensayos sobre el autor y su obra.

LA MEMORIA OSCURA

Jaime Martín
52 Págs. Color. 995 Pts.
Recopilación en álbum de la historia publicada en El Víbora en los años 94-95.

WONDER WART-HOG (SUPERSERDO) Nº 1 (de 10)

Gilbert Shelton
52 Págs. B/N. 375 Pts.
Por fin se recopila la obra completa del Superserdo.

EL HOMBRE CON MIEDO Nº 1 (de 2),.

Man y Hernán Migoya
52 Págs. B/N. 375 Pts.
Thriller ambientado en la actualidad.

BALAS PERDIDAS Nº 13

David Lapham
36 Págs. B/N 36. 275 Pts.

JUEGO LÚGUBRE

Paco Roca
68 Págs. B/N. 475 Pts.

BOLA OCHO Nº 5

Daniel clowes
36 Págs. B/N. 275 Pts.
Con una historia larga del investigador de lo extraño Lloyd Llewellyn.

MUNDO IDIOTA Nº 11

Peter Bagge
36 Págs. B/N. 275 Pts.
Con la colaboración de Alan Moore en una de las historias.

AGUJERO NEGRO Nº 5 (de 17)

Charles Burns
36 Págs. B/N. 275 Pts.

PELLIZCOS Nº 7 (de 7)

Toshiki Yui
52 Págs. B/N. 325 Pts.
Último número de la serie

EL VÍBORA Nº 255.

Autores y contenidos habituales.
68 Págs. 430 Pts.

KISS COMIX Nº 115.

Autores y contenidos habituales.
68 Págs. 430 Pts.

REEDICIONES

RANX 1

Liberatore y Tamburini
52 Págs. Color. 1.025 Pts.

GHOST WORLD: MUNDO FANTASMAL

Daniel Clowes
84 Págs. Bitono. 1.050 Pts.

ODIO Nº 4

Peter Bagge
68 Págs. B/N. 625 Pts.

SUPERPARADISE

Ralf König
212 Págs. B/N. 1.425 Pts.

BOLA OCHO Nº 2

Daniel Clowes
36 Págs. B/N. 275 Pts.

PETER PANK

Max
52 Págs. Color. 1.100 Pts.

BALAS PERDIDAS Nº 1

David Lapham
36 Págs. B/N. 275 Pts.

LA FACTORIA

SABOR A RABO

Álvarez Rabo
48 Págs. B/N. 995 Pts.

Comics, comics y más comics...

... y además:

SPIN
Rol
Juegos de Cartas
Camisetas
Miniaturas...

Ronda de D. Bosco, 22 36202 Vigo
tfno/fax 986 22 51 65

NORMA Comics VIGO
Ronda de D. Bosco, 22 36202
Tel. y Fax: 986 22 51 65

Haz caso a tus amigos

NormaSabadell.com

NORMA COMICS SABADELL

Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
937451252

TESS TINIEBLAS TOMO III
Miguel Chaves, Germán García,
Luis Bustos.
72 Págs. B/N.
Reúne los números 7, 8 y 9.

TOO MUCH COFFEE MAN
Shannon Wheeler.
128 Págs. B/N.
Tomo que recopila los números
1 al 4 de la serie.

TOO MUCH COFFEE MAN #9
Shannon Wheeler.
32 Págs. B/N. 325 Pts.

ZOÉ
Chabouté.
128 Págs. B/N. 1.995 Pts.

UNA TIERRA LEJANA 1
Colleen Doran.
48 Págs. B/N. 695 Pts.
Nueva serie.

BACCHUS 1
Eddie Campbell.
48 Págs. B/N. 695 Pts.
Nueva serie del autor de From
Hell.

NEMO 19.
295 Pts.
Revista de información.

KYRIE IX.
Miguel A. Martín.
B/N. 950 Pts.

NORMA

EUROPA

PROHIBITED BOOK 2
Luis Royo
Cartoné con sobrecubierta.
48 páginas. Color. 2.400 Pts.

LORNA: EL ARCA
Azpiri
Rústica. 48 págs.
Color. 1.250 Pts.

HARD STORY
Horacio Altuna
Cartoné. 48 págs.
B/N. 1.600 Pts.

ATALANTA
Crisse
Rústica.
48 págs. Color. 1.250 Pts.

JAPONÉS EN VIÑETAS
264 Págs. Color. 2.900 Pts.
Libro para aprender japonés a
través de ejemplos de mangas.

USA

BATMAN:
EL LARGO HALLOWEEN 2 DE 7
Sale, Loeb
Prestigio 48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN LAS CUATRO ESTA-
CIONES 2 DE 4
Sale, Loeb
Prestigio
48 Págs. Color. 750 Pts.

BATMAN 2
VVAA
Prestigio.
48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN 2
VVAA
Prestigio
48 págs. Color. 750 Pts.

BATMAN/LOBO
Bisley, Grant
Prestigio
48 Págs Color. 750 Pts.

SIN CITY:
IDA Y VUELTA AL INFIERNO
3 DE 3
Miller
Rústica. 120 págs.
Color y B/N. 1.600 Pts.

VÉRTIGO

THE SANDMAN:
LA CASA DE MUÑECAS
Dringenberg, Gaiman y otros
Rústica. 256 págs.
Color. 3.500 Pts.

madrid comics

Silva, 17. 28004 MADRID.

tfno. 91 5472766 - fax 91 5591364

¡pronto en la red!



HELLBLAZER:
EN LA LINEA DE FUEGO 2 DE 2
Philips, Jenkins
Prestigio. 48 págs.
Color. 750 Pts.

PREDICADOR:
ALAMO 4 DE 5
Dillon y Ennis
Prestigio. 48 págs.
Color. 750 Pts.

100 BALAS:
SEGUNDA OPORTUNIDAD
1 DE 3
Risso y Azzarello
Prestigio. 48 págs.
Color. 750 Pts.

LUCIFER:
SEIS CARTAS SOBRE LA MESA
1 DE 2
Carey, Weston
Prestigio. 48 págs.
Color. 750 Pts.

MANGA

UTENA, VOL 1
Chiho Saito, Be Papas
192 págs. B/N. 1.300 Pts.

COMO DIBUJAR MANGA

REVISTAS

PÍXEL, N°7
Revista con CD.
80 Págs. Color. 995 Pts.

¡DIBUCOMICS!, N°4
Revista.
64 Págs. Color. 495 Pts.

¡DIBUS!, N°14
Revista.
80 Págs. Color. 495 Pts.

PLANETA DE AGOSTINI

MARVEL

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO 62
Skroce
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X 62
Claremont / Raney
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN VOL. 2 62
Claremont / Yu
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS
John Byrne
24 Págs. Color. 250 Pts.

GENERACIÓN MUTANTE 13
Varios Autores.
72 Págs. Color. 595 Pts.

UNIVERSO-X 13
Varios Autores
72 Págs. Color. 595 Pts.

COLECCIONABLE
X-MEN 30 A 34
Varios Autores
80 Págs. Color. 495 Pts.

X-MEN:
HIJOS DEL ÁTOMO
Joe Casey, Steve Rude y
Essad Ribic
Cartoné. Color. 160 Págs.
2.495 Pts.

KITTY PRYDE & LOBEZNO
Chris Claremont / Al Milgrom
160 Págs. Color. 1.595 Pts.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN 21
Varios Autores
69 Págs. Color. 595 Pts.

SPIDERWOMAN 14
Byrne / Nolan
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPIDERGIRL 11
DeFalco / Olliffe
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES (VOL III) 31
Busiek / Pérez
24 Págs. Color. 250 Pts.

LOS 4 FANTÁSTICOS 32
Claremont / Larroca

24 Págs. Color. 250 Pts.

THOR (VOL IV) 26
Jurgens / Larsen
24 Págs. Color. 250 Pts.

CAPITAN MARVEL 7
David / Cross
24 Págs. Color. 250 Pts.

CAPITÁN AMÉRICA:
EN LA TIERRA SALVAJE
Dan Jurgens / Andy Kubert
128 Págs. Color. 1.495 Pts.
Este tomo contiene los episodios inmediatamente posteriores al cierre de su colección regular.

IRON MAN:
EL HOMBRE DE LA MÁSCARA DE HIERRO
Joe Quesada / Sean Chen
144 Págs. Color. 1.595 Pts.
Este tomo contiene los episodios inmediatamente posteriores al cierre de su colección regular.

HULK:
LOS PERROS DE LA GUERRA
Paul Jenkins / Ron Garney / Sal Buscema
176 Págs. Color. 1.995 Pts.
Este tomo contiene los episodios inmediatamente posteriores al cierre de su colección regular.

LOS INHUMANOS
Carlos Pacheco / Rafa Marín / José Ladrón / Jorge Pereyra Lucas
Cartoné. 96 Págs. Color. 1.995 Pts.

DAREDEVIL:
EL HOMBRE SIN MIEDO
Frank Miller / John Romita Jr.
160 Págs. Color. 1.495 Pts.
Reedición

4 FANTÁSTICOS
ESPECIAL 2001
Louise Simonson y Salvador Larroca.
40 Págs. Color. 395 Pts.

LAS HISTORIAS JAMÁS CONTADAS DE LOS 4 FANTÁSTICOS: LOBEZNO Y LA COSA

Larry Hama / Kaare Andrews /
Walden Wong
72 Págs. Color. 695 Pts.

LOS VENGADORES / THUNDERBOLTS Nº 1 de 4

Fabián Nicieza / Mark Bagley
48 Págs. Color. 395 Pts.

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

MARVEL KNIGHTS:

PUNISHER Nº 1

Garth Ennis / Steve Dillon /
Dan Green
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS:

PUNISHER & PAINKILLER JANE

Garth Ennis / Joe Jusko
24 Págs. Color. 295 Pts.

MARVEL KNIGHTS Nº 1

Chuck Dixon / Ed Barreto /
Klaus Janson
24 Págs. Color. 250 Pts.
Serie Regular

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL:

THOR Nº 1

Stan Lee / Jack Kirby

160 páginas. B/N. 750 Pts.
Serie Regular

BIBLIOTECA MARVEL:

DAREDEVIL Nº 1

Stan Lee / Bill Everett / Wally
Wood / John Romita / Gene
Colan

160 páginas. B/N. 750 Pts.

Serie Regular

BIBLIOTECA MARVEL:

4 FANTÁSTICOS 29

Varios Autores

160 Págs. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL:

LOS VENGADORES 29

Varios Autores

160 Págs. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL:

NOVA 3

Varios Autores

160 Págs. B/N. 750 Pts.

SPIDERMAN

DE JOHN ROMITA 29

Lee / Romita

40 Págs. Color. 395 Pts.

SELECCIÓN MARVEL 17:

INHUMANOS

Varios Autores

112 Págs. Color. 995 Pts.

WORLD COMICS

WILDSTORM

SPEED RACER:

NACIDO PARA CORRER

Tommi Yune

72 Págs. Color. 850 Pts.

SUPERMAN / GEN 13

Adam Hughes / Lee Bermejo

80 Págs. Color. 895 Pts.

GEN 13 / 4 FANTÁSTICOS

Kevin Maguire / Karl Story

48 Págs. Color. 450 Pts.

GEN 13 VOL. III Nº 1

Scott Lobdell / Jeff Moy

24 Págs. Color. 250 Pts.

MR. MAJESTIC 7

Holguin / Casey

24 Págs. Color. 250 Pts.

THE AUTHORITY 13

Millar / McCrea

24 Págs. Color. 250 Pts.

WILDCATS VOL III 15

Casey / Phillips

24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE TMP

SPAWN: LA CAZA

nuevo

MONDOBRUTTO 23

CULTURAS ALTERNATIVAS



PASAIA-PAGOTXA

DISTRIBUCIONES

ZAMAKOLA 86 - 48003 BILBAO

Tel-Fax: 94 415 54 99

e-mail: pasaiananatzalea@euskalnet.net



700 pts

200 pts. gastos

NUMEROS ATRASADOS 14-15-15-17-18-19-20-21-22

Todd McFarlane / Greg Capullo
144 Págs. Color. 1.495 Pts.
Recopila los números 16 a 21 de la serie regular de Spawn.

SPAWN: DARK AGES

Brian Holguin / Liam
McCormack / Brian Haberlin
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN: SANGRE Y SALVACIÓN

Alan McElroy / Ashley Wood
56 Págs. Color. 595 Pts.
Número único

SPAWN 85

MacFarlane, Holguin, Capullo y Miki
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN UNDEAD 2 (de 8)

Jenkins / Turner
24 Págs. Color. 250 Pts.

AMERICA'S BEST COMICS

TOMORROW STORIES 8

Gebbie, Baikie, Veitch y Moore
24 Págs. Color. 250 Pts.

TOP TEN 8

Ha / Moore / Cannon
24 Págs. Color. 250 Pts.

ABC: ESPECIAL 2001

Alan Moore, Sergio Aragonés, Steve Moore, Kyler Baker, Zander Cannon, Kevin O'Neill, Humberto Ramos.
64 Págs. Color. 695 Pts.
Prestigio.

TOP COW

ARCANUM 8

Peterson
24 Págs. Color. 250 Pts.

RIISING STARS 7

Straczynski / Zanler
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPIRIT OF TAO 8 de 15

D. Tron / Tan
24 Págs. Color. 250 Pts.

WITCHBLADE 19

Turner / Wohl / Chistina Z.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE DARKNESS 8

Silvestri / Wohl / Chistina Z. / Wearn
24 Págs. Color. 250 Pts.

FATHOM 9

Turner / O'Neill
24 Págs. Color. 250 Pts.

TALES OF WITCHBLADE N° 3

Christina Z, David Wohl, Richard Bennet y Jason Gorder
48 Págs. Color. 595 Pts.
Prestigio.
Con este volumen finaliza (momentáneamente) la publicación de la serie.

AVALON

STONE N° 1 de 8

Brian Haberlin / Whilce Portacio / Gerry Alanguilan
32 Págs. Color. 295 Pts.

HELLCOP

Joe Casey / Gilbert Monsanto
96 Págs. Color. 1.195 Pts.

CLIFFHANGER

CRIMSON 25

Ramos / Hope / Augustyn
24 Págs. Color. 250 Pts.
Último Número

CRIMSON: ESPECIAL FICHAS

Varios autores
32 Págs. Color. 295 Pts.

STEAM PUNK N° 1

Joe Kelly / Chris Bachallo
24 Págs. Color. 250 Pts.
Serie regular.

DANGER GIRL N° 5 de 8

J. Scott Campbell / Andy Hartnell / Alex Garner
24 Págs. Color. 250 Pts.

OTROS

GORAZDE

Joe Sacco
240 Págs. B/N. 2.995 Pts.

GROO EL ERRANTE: LA APUESTA DE LOS DIOS

Sergio Aragonés
136 Págs. Color. 1.495 Pts.

MORE THAN MORTAL 8

Scott / Firchow / Prudeaux
24 Págs. Color. 250 Pts.

ASH 9

Wald / Augustyn / Ramos / Palmiotti
24 Págs. Color. 250 Pts.

MANGA

I'S N° 25 de 30

Masakazu Katsura
80 Págs. B/N. 595 Pts.

HISTORIAS CORTAS DE GOSHO

AOYAMA N° 1 de 2

Gosho Aoyama
96 páginas. B/N. 595 Pts.
Historias cortas del creador de Detective Conan

NAUSICAÄ, DEL VALLE DEL VIENTO N° 1 de 6

Hayao Miyazaki
176 páginas. B/N. 1.200 Pts.

DIGIMON:

EL MANGA N° 1 de 11

Caramel Mama / Yabuno Tenya
28 Págs. 350 Pts.

DIGIMON:

EL COMIC 12

Varios Autores
24 Págs. Color. 295 Pts

SOMOS CHICOS DE MENTA

7 de 16

Wataru Yoshizumi
64 Págs. B/N. 395 Pts

POKÉMON

ANIME COMIC 2 de 6

32 Págs. 350 Pts

FANHUNTER

FAN LETAL / FAN CON NATA IV

Cels Piñol
48 Págs. B/N. 350 Pts.

FANHUNTER SAGA #3

Cels Piñol
32 Págs. Color. 450 Pts.

FANHUNTER: FENICIO

Cels Piñol
256 Págs. Color. 1.500 Pts.
Novela

LÍNEA CONAN

CONAN EL BARBARO 86 Y 87

Thomas / Buscema
24 Págs. Color. 250 Pts.

LA ESPADA SALVAJE 89

Varios Autores
64 Págs. B/N. 395 Pts.

EL REINO SALVAJE DE CONAN 7

Thomas / Buscema
48 Págs. B/N. 395 Pts.

SIN SENTIDO

EL JARDÍN DE LA LUNA, POCO II

Ricard Castells
56 Págs. Color. 2.295 Pts.
Segunda parte de la poética
obra de Castells.

SILENT BLANKET

Gabriella Giandelli
52 Págs. Color. 2.295 Pts.
BAJO UN CIELO DIFUSO
Manolo Hidalgo
56 Págs. Color. 1.495 Pts.

LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL 1

David B.

56 Págs. B/N 1.595 Pts.
Comienza la famosa obra auto-
biográfica del autor francés.

SULACO

CLAVOS ROJOS

Robert. E. Howard. Con ilus-
traciones de JJ RYP y Antonio
Vazquez,
200 Págs. B/N 1995 Pts.

PULPI VOL 2

Varios autores
80 Págs. 575 Pts.
Revista.

FOXY BOOK: ARTS ERÓTICA: MONIQUE Y DENISSE

Recopilación de la obra erótica
de JJ. RyP.
68 Págs. 995 Pts.

BRIBONES:

EL CORAZÓN DE UN DIOS
68 Págs. Color. 1495 Pts.

RAT-MAN

Leo Ortolani
84 Págs. 495 Pts.
EL BAILE DEL VAMPIRO
Sergio Bleda
180 págs. B/N. 1995 Pts.
Con historias inéditas, bocet-
tos...

FOXY MAGAZINE

68 Págs. 425 Pts, precio lanza-
miento nº0 195 Pts.
De temática erótica, historias
en color y en blanco y negro

UNDERCÓMICS

COSECHA ROSA

Jose Luis Agreda.
48 págs. B/N 995 Pts.

FIN DE SIGLO

(Regards from Serbia II)
Aleksandar Zograf.
48 Págs. B/N

GUÍA DEL CÓMIC Nº 1

24 Págs a color Gratuita
Mensual

*Las editoriales que no se
encuentren reflejadas y
quieran hacernos llegar sus
checklist pueden hacerlo a
través de:*

FAX:944 159 127

e-mail:

trama@altergames.com

c/ Mayor 51

976 39 25 07

50001 Zaragoza

c/ Fueros Aragón 3

976 56 02 34

50005 Zaragoza

c/Tribulete 7

91 530 01 33

28012 Madrid

"CÓMICS" EL COLECCIONISTA

ESPECIALISTAS EN CÓMICS ANTIGUOS,
EUROPEO, SUPERHÉROES,
REEDICIONES,
MERCHANDISING.

SERVICIO A TODA ESPAÑA.





LA LEYENDA DE LA PIEDRA OSCURA I

EL ASESINO INVISIBLE

*Próximamente
una aventura para D&D*



d20
system

altergames



SE BUSCAN
hobbits
aventureros...

El SEÑOR
de los
ANILLOS

el juego de tablero basado en
la obra de J.R.R. Tolkien

DEVIR IBERIA, S.L.
Rambla Catalunya, 117, principal 2º
08008 Æ Barcelona
Telf. 932 389 870 Æ Fax 934 151 342
spain@devir.net

devir